3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.35

三大攻略 火热奉上

女神侧身像 蕾娜斯 PSP

圣剑传说DS 玛娜之子 NDS

帝国时代 帝王时代 NDS

全新改版 定价8.8元

专题企划

冷饭香飘千万家

——2005年度掌机十大冷饭回顾

3·15特企

——游戏奸商黑店大曝光！

只要在2006年4月8日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人”栏目中177页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第37辑上公布，敬请关注。

幸运儿招募中

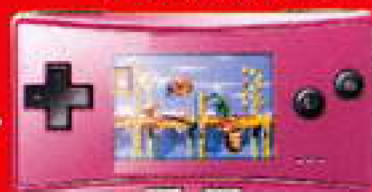
众多奖品待你来拿

看掌机王SP得大奖

四等奖 50名 高乐高营养饮品

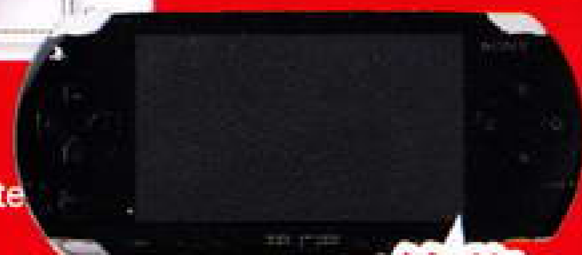


三等奖 1名 迷你掌机GBM





二等奖 1名 NDS Lite



一等奖 1名 PSP豪华版

还有更多机会得到纪念奖，真正获得看书得奖的幸运！

纪念奖100名



《FFX》金属封面笔记本



尤娜挂饰手机绳



游戏主题T恤



迷彩运动水壶



7年前的经典在PSP上再临



44页超详尽攻略

女神侧身像 蕾娜斯

游戏系统完全解析
迷宫地图详细指引
全结局达成条件及隐藏要素完全披露
让你百分百体味RPG不朽名作的每一个细节

P73



详细攻略 P50

圣剑传说DS 玛娜之子

时隔多年，圣剑的继承者们又在NDS上展开了全新的冒险，让我们跟随他们深入到那瑰丽的世界中去吧！

专题企划 P29

冷饭香飘千万家

——2005年度掌机十大冷饭回顾

虽然“冷饭”这个词一向都没什么好名声，但厂商们乐此不疲地推出移植作品还都有不错的销量。这说明“冷饭”这种东西也是有它的存在价值的——毕竟冷饭也是饭，而且肯定有人会“吃”，不管有没有炒热，只要它“香”且“好吃”就好……



美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.35

本期赠品



《女神侧身像 蕾娜斯》明信片（4张）



口袋光环 VOL.35

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

卷首特报

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

文 雷伊

如果单单说到《富豪街(いただきストリート)》这个名字，也许很多玩家都会感到比较陌生。不过要提起前年年末PS2上发售的那款《DQ&FF 富豪街 特别版》，大概有不少人会马上反应过来我们今天要介绍的是什么了吧。虽然这个系列在国内的知名度并不算高，不过在日本，它一直都是原Enix旗下的一个人气系列，其受欢迎程度也并不逊于Hudson的“大富翁”类游戏《桃太郎电铁》。现在，“《富豪街》系列”的最新作马上就要在PSP上登场了，和前作一样，来自于日本两大国民RPG《勇者斗恶龙》和《最终幻想》系列中的人气角色将再次聚集在一起，展开一次梦幻般的“洗钱大行动”。

勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル

◆Square Enix◆TAB◆预定2006年5月25日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

《DQ》和《FF》中的人气角色在你掌中集结！

The History of 富豪街

《富豪街》是由日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的制作人堀井雄二先生一手打造的“大富翁”式游戏系列，自1991年3月系列第一款作品在FC上登场以来，至今已经陆续推出了5款作品。Square和Enix合并后，SE活用了《DQ》和《FF》中的人气角色，于2004年年底推出了《富豪街 特别版》，并引起了不小的市场反响。这次即将在PSP上登场的《富豪街 携带版》是系列的第6款作品，同时也是系列第一次在掌机上推出，因此受关注程度颇高。



“《富豪街》系列”全作品一览

富豪街 欢迎光临我的商店	FC	1991年3月21日发售
富豪街2 蔷薇色的霓虹灯	SFC	1994年2月26日发售
富豪街 奢华之王	PS	1998年9月23日发售
富豪街3 让你变成亿万富翁	PS2	2002年2月28日发售
勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 特别版	PS2	2004年12月12日发售
勇者斗恶龙&最终幻想 富豪街 携带版	PSP	2006年5月25日发售

虽然PSP版的《富豪街》在标题上和前作相差不大，而且同样集结了《DQ》和《FF》中的人气角色，但用制作人的话来说，本作在内容上将是一款“完全新作”。游戏中不仅加入了更多来自两大RPG中的人气角色，同时还将加入PSP独有的新游戏模式以及新的版图，并运用PSP的无线通信功能实现4名玩家间共同对战，让游戏对得起“完全新作”这个名号。目前，游戏已经确定了将在今年5月25日发售！熟悉日式RPG的玩家应该都知道1986年5月27日是《勇者斗恶龙》的诞生日，因此这次的《DQ&FF 富豪街 携带版》从某种意义上可以看作是《DQ》20周年的纪念作品。



游戏的基本玩法

和许多“大富翁”类游戏一样，《富豪街》也离不开投骰子、买地等基本游戏要素。只要将一条街道上(用相同颜色的格子表示)的地皮全部买下来盖成商店，那街道上这些商店的价值就会得到更大提升，店的外型也会发生变化。除了能够从其他竞争者经过你的店面时缴纳的“过路费”中赚取金钱外，游戏的一个重要赚钱方式就是买卖股票，玩家不仅可以买自己街道的股票，还可以购买竞争对手街道上的股票，通过股票的买卖来操作股价，最终让自己变成大富豪。另外，游戏中一个重要系统就是收集图标，当收集完毕了分散在版图中的红桃、黑桃、方片和草花时回到城中就可以提升自身的等级，还可以获得部分奖励资金。



▲如果能凑齐多人一起游玩，游戏的乐趣将会得到进一步提升。

游戏中的部分版图

既然挂上了《DQ》和《FF》的牌子，游戏中登场的一些版图自然也是出自这两部RPG大作。目前，SE仅公布了将会在《富豪街 携带版》中登场的3个版图，不过等游戏实际推出时，我们将玩到的版图肯定远不止这么多。

NEW 利扎斯塔



《DQⅧ》中登场的利扎斯塔是首次加入“《富豪街》系列“的版图，从目前公布的版图中我们可以看到，利扎斯塔的版图并不宽广，而且分支路线也很少，应该是属于游戏初期的版图之一，玩家可以用它来熟悉游戏的基本系统，另外，如果想短期作战的话，这个版图也是个很不错的选择。



NEW 魔列车

来自于《FF Ⅵ》中的新版图，在版图上比利扎斯塔大了不少。如果停留在有联结开关的格子上，就可以调整版图中部分格子的位置，从而使路线发生变化，是一个比较具有战略性的版图。另外，虽然目前还没有公布《FF Ⅵ》中的人气角色将会在游戏中登场，不过有了这个版图的出现，相信他们也逃不掉了吧。

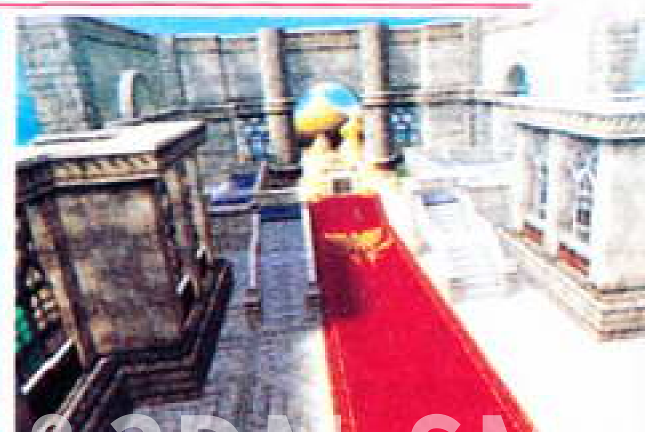




达玛神殿

来自《DQ Ⅲ》中的达玛神殿，前作中就已经登场过了。游戏的版图为三个向外扩张的圆圈，虽然看起来版图似乎并不大，不过玩起来还是相当累人的。





首批登场角色大公开

众多个性丰富的角色可以说是《DQ》和《FF》的一笔财富，虽然前作中登场的《DQ》和《FF》中的知名角色已经够多了，不过现在看来，这次的PSP版还将在此基础上变本加厉。虽然目前官方仅公布了6 名登场角色，不过已经可以确认的是，《FF XII》和《DQ VIII》中的大部分角色、甚至《FF VIII》中的奎斯蒂丝老师和《FF IX》中的吉坦等人气角色都会加入。另外还会有其他什么新角色登场呢？让我们一起拭目以待吧！

NEW

芙兰

巴尔福雷的美女同伴

from《最终幻想XII》

维艾拉族的女性战士，精通所有武器，具有很强的战斗能力。

巴尔福雷

驰骋苍天的空贼

from《最终幻想XII》

不属于任何国家的自由空贼，平时嗜酒如命并喜欢调侃女人。

NEW

艾莉丝

美丽的卖花少女

from《最终幻想VII》

《FF VII》中的卖花少女，本次是她第二次在《富豪街》中做客。

NEW

特罗抆

被诅咒的国王

from《勇者斗恶龙VIII》

《DQ VIII》中的国王，由于受到了恶人多鲁马格斯的诅咒而变成了怪物模样。

NEW

米涅娅

贤淑的占卜师

from《勇者斗恶龙IV》

蒙巴巴拉镇的占卜师，为了替夫报仇而展开了冒险之旅。

NEW

玛妮娅

奔放的妖艳舞女

from《勇者斗恶龙IV》

米涅娅的姐姐，穿着暴露，性格奔放，花起钱来大手大脚。

掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

硬件 HARDWARE

NDSL日本上市，新一轮抢购狂潮一触即发



3月2日，NDS的改良版主机NDS Lite(以下简称NDSL)在日本如期上市了。由于发售前另外两种颜色冰蓝和海军蓝突然宣布紧急延期至3月11日，因此在首发当日就只有水晶白色的NDSL摆上了日本各小卖店的货架。

比起老式的NDS来，NDSL在外形设计上更加时尚，在体积和重量方面比起老NDS来也进行了适当的减缩，并且更能进行4段亮度的调整……种种改良设计均让新型的NDSL比起老式的NDS来看上去更加讨好玩家，再加上旧款的NDS本来在日本就一直处于缺货状态，因此NDSL的发售毫无悬念地引起了抢购热潮。

3月2日当天，一向喜欢排队的日本玩家已经在日本各地的小卖店前排起了长队，有的店铺外排队的人数甚至超过了600人以上，其中为了确保能够在第一时间买到NDSL而彻夜排队的的热衷玩家更是不在少数。由于制造环节上的问题，首批水晶白NDSL在出货数量上并不多，因此有不少店铺甚至在不到一个小时的时间内就已经纷纷挂出了售罄的牌子。

由于NDSL的火爆上市，原本人气度就一直居高不下的数款NDS游戏的销量又得到了进一步提升，《成人脑力锻炼DS》、《马里奥赛车DS》等游戏的当周销量比NDSL发售前数周又上了一个新的台阶，《欢迎来到动物之森》也在NDSL发售当周顺理成章地突破了200万，成为了NDS上首个销量突破200万的游戏。不过遗憾的是，与NDSL同日发售的SE大作《圣剑传说DS 玛娜之子》却丝毫没有沾上NDSL的光，首周销量不过10万左右，这一成绩甚至远远不如原本GBA版《新约 圣剑传说》。

据日本权威调查机构Media Create表示，NDSL的首周销量为6万8438台，消化率达到了90%以上。虽然这个数字对于一台首发的主机来说并不惊人，但从消化率上我们不难看出，这一结果主要还是主机缺货所造成的。NDSL发售当周，老式NDS的周销量为4万9118台，而



▲不少热心的玩家在3月1日晚上就已经开始排队了。



▲发售当天，各大游戏店前都排起了长队，像图中这样的队伍已经算是短的了。



▲没过多久，一些小卖店就已经举起了宣告"售罄"的牌子。

PSP则为4万3110台。

3月11日，冰蓝和海军蓝的NDSL在水晶白上市9天后于日本上市，由于货源同样紧张并且水晶白NDSL并没有再次出货，日本的游戏小卖店前依旧是人山人海，其中位于新宿西口的Yodobashi Camera门前甚至还引发了由争购NDSL而引起的斗殴事件。由于截稿时间的关系，我们没有统计到两种新颜色发售时NDSL的当周销量，不过据可靠消息表示，冰蓝和海军蓝两色在11日的出货量均为4万台，以其良好的消化情况来看，该周NDSL的销量应该在7万台以上。

虽然3月初时任天堂宣布3月中NDS主机将出货65万台(其中NDSL为45万台，老式NDS为20万台)，但考虑到NDS系列主机目前在日本的火爆势头，这个出货台数依然远远不能满足广大玩家的热切需求。由于NDS系主机供不应求，任天堂宣布将原本预定于3、4月发售的几款"触摸纪元"系列新作的发售日往后顺延，以保证这些软件的销售不受影响。其中，原定3月30日发售的《汉字直输DS乐引辞典》将延期至4月13日发售，《旅游指导对话手册 中、韩、泰》3款软件的发售日由3月30日延期到了4月20日，而《旅游指导对话手册 德、美》的发售日则由4月13日顺延到了4月27日。


▲购买到NDSL的玩家脸上露出了满足的微笑。

事件 EVENT 任天堂Wi-Fi连接服务用户数量突破100万



近日任天堂Wi-Fi连接服务的美国官方网站公布，Wi-Fi连接服务的总用户人数已经突破100万人，连接总次数突破2650万次。

北美地区的任天堂Wi-Fi无线联网服务的开通时间是在2005年11月14日，而日本地区开通时间是2005年11月23日，这一服务仅用了不到4个月的时间就已经创造了累计用户超过100万名的优异成绩。与同样具有网络连接性质的Xbox Live相比，后者突破100万用户所用的时间长达14个月，此番对比也是为了说明Wi-Fi连接服务超快的普及速度。

目前支持Wi-Fi无线连接功能的游戏包括《欢迎来到动物之森》、《马里奥赛车DS》和《托尼霍克美式滑板》、《死神BLEACH 驰骋苍天的命运》在内的数款游戏。另外预计将于今年推出的《银河战士Prime 猎人》、《俄罗斯方块DS》、《新超级马里奥兄弟》等游戏也将同样支持Wi-Fi无线连接功能。

事件 EVENT 300个游戏服务站点遍布日本

从2月底开始，SCEJ开始在日本各地陆续设置"PlayStation Spot"服务站点。PSP玩家们只要进入服务区范围内，就可以从服务站点内下载到各种游戏的试玩版。服务站点主要分布在游戏贩卖店、咖啡店和车站，尤其以在车站的服务站点数量为最多。

今后，SCEJ将全面展开"PlayStation Spot"的推广活动。设置服务点的地区将会从咖啡店开始，目标是设置150个服务点。截至3月14日，包括东京、北海道中的5个重点车站在内的服务点已经设置完毕，4月份将在日本各地的游戏贩卖店内设置最后的150个服务点。



首批提供试玩的游戏包括《打工地狱2000》、《Loco Roco》在内的三款游戏，并且今后将不断更新新游戏。

硬件 HARDWARE

NDS震动卡开始单独销售

近日任天堂公司宣布，能为NDS主机提供震动机能的NDS震动卡将作为单独商品进行发售，消费者可以通过任天堂网站在网上直接进行购买，售价为1200日元。NDS震动卡原本只是与NDS游戏《银河战士 弹珠台》同捆发售的一个周边，但现在除了《银河战士 弹珠台》外，还有《马里奥与路易 RPG2》和《瞬感连环方块》等游戏也同样对应震动机能，预计今后能对应该机能的游戏还会越来越多，因此任天堂才决定将其作为单独商品来发售以满足更多玩家的需求。



软件 SOFTWARE

《Brave Story》游戏版即将登场

日本著名女作家宫部美幸在2003年出版的魔幻小说《Brave Story》即将在今年夏天被各游戏制作厂商搬上各大游戏平台。原作的故事大致讲述小学五年级学生瓦塔尔的成长过程，由于无法面对父母离异所带来的冲击，加上在生活中遇到的种种挫折，瓦塔尔一心想要改变自己的命运。当从同学口中得知世界上存在着能改变命运的“命运之门”后，他便义无返顾地踏入了剑与魔法的幻想世界。PS系主机的《Brave Story》相关游戏将由SCEJ来制作，其中PS2版将是一款动作游戏，PSP版则是一部RPG作品。另外，NDS上也将会有该小说的相关游戏出现，制作方为Bandai。



▲PSP版《Brave Story》的游戏画面，该作将会是一款RPG作品。

目前，根据该小说改编的同名动画电影也正在紧锣密鼓地制作当中，并将于今年7月8日在日本上映，电影的声优阵容非常强大，包括了松隆子、常盘贵子、今井美树等国内玩家都比较熟悉的日本艺能界人士。

《致命格斗 释放》

欧美著名游戏公司Midway宣布将于今年4月份在PSP平台上推出一款《致命格斗 释放》(Mortal Kombat: Unchained)。本作将依据2004年在PS2平台上推出的《致命格斗 欺骗》为基础来重新制作，游戏中将新增六名角色。游戏公司专门针对掌机便携性的特点而专门为本作量身定做，比如完善的Wi-Fi无线联网服务、游戏中新增的可破坏场景、特殊的游戏模式和全新的动作招式等。



《新天魔界 混沌时代Ⅴ》



Idea Factory去年在PS2上推出的《新天魔界 混沌时代Ⅴ》即将于今年5月18日移植到PSP上，售价为4800日元。掌机版的《新天魔界 混沌时代Ⅴ》比起家用机版来将会追加数名新角色，另外玩家一开始就可以从地下、地上和天空三个世界中选择一个来进行游戏。

《真名法典 携带版》

以PS2上的韩国人气RPG作品《真名法典》为蓝本进行移植的PSP版《真名法典 携带版》将在今年5月25日与广大玩家见面，游戏售价为4800日元。该作品不仅会在家用机版的基础上增加新的服装，在游戏的基本系统方面也会进行更进一步的完善。

《脑力锻炼器 携带版2》



由SEGA在PSP上推出的《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版》将于今年5月25日推出续作。据悉，新作的画面比起前作来将焕然一新，而且收录的内容将是前作的两倍。游戏的售价和前作一样，依然是2800日元。

《咕噜小天使》移师PSP

日本游戏工房Falcom于2004年12月在PC上推出的童话风格冒险游戏《咕噜小天使》(Gurumin)将于今年夏天移植到PSP上。PSP版的《咕噜小天使》将是Falcom首次在PSP上亲自制作游戏，之前《英雄传说 卡卡布三部曲》以及《伊苏 纳比斯汀的方舟》的移植均出自别家之手。

《最终幻想Ⅶ 再临之子》视觉资料集

收录了去年大热门CG影像作品《最终幻想Ⅶ 再临之子》众多相关资料设定以及制作人、声优等访谈的资料盘《Reunion Files》将于今年3月31日发售，并将同时推出DVD和UMD版。

《重装机兵传说 钢之季节》



拥有众多核心FANS的RPG“《重装机兵》系列”最新作《重装机兵传说 钢之季节》将于6月份在NDS上登场，游戏将是一款完全原创的作品，画面将采用全2D的形式来表示，并将完全对应触控笔操作。

日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年2月20日～2005年2月26日

软件部分

排名	机种	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	价格	周间销量	累计销量
第1位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS	东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2005年12月29日发售	2800日元	6万5831套	133万8839套
第2位	NDS	欢迎来到动物之森	おいでよ どうぶつの森	Nintendo	AVG	2005年11月23日发售	4800日元	5万7383套	197万5015套
第3位	PSP	头文字D STREET STAGE	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC	2006年2月23日发售	4800日元	5万1742套	5万1742套
第4位	NDS	成人英语锻炼DS 学英语	英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	Nintendo	ETC	2006年1月26日发售	3800日元	4万1333套	47万9078套
第5位	PSP	怪物猎人 携带版	モンスターハンターポータブル	Capcom	ACT	2005年12月1日发售	4800日元	3万8059套	48万6667套
第6位	NDS	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS	东北大学未来科学技术共同研究センター 川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2005年5月19日发售	2800日元	3万4487套	163万8180套
第7位	GBA	游戏王 对战怪兽专家版2006	游戏王デュエルモンスターズエキスパート2006	Konami	TAB	2006年2月23日发售	4980日元	2万2186套	2万2186套
第8位	PSP	马里奥赛车DS	マリオカートDS	Nintendo	RAC	2005年12月8日发售	4800日元	1万6657套	113万2140套
第9位	PSP	怪兽王国 晶石召唤师	モンスターキングダム ジュエルサモナー	SCEJ	RPG	2006年2月23日发售	4800日元	1万4451套	1万4451套
第10位	PSP	幻想水浒传 I & II	幻想水浒传 I & II	Konami	RPG	2006年2月23日发售	4980日元	1万 945套	1万 945套

硬件部分

NDS	3万9373台
PSP	3万5865台
GBASP	7334台
GBM	4079台

顺应改版大潮，我们的"销量榜"也发生了一些小小的变化，以后我们将在榜单中增加日本每周的掌机硬件销量，让玩家们看得更加全面。NDS方面的上榜游戏基本和以前没有太大的变化，而PSP方面则挺进了数款新发售的作品，其中以《头文字D STREET STAGE》的表现最佳，《怪兽王国 晶石召唤师》虽然素质不错，但无奈SCEJ宣传力度实在太薄弱，没有能够掀起惊涛骇浪。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

汉化热潮扑面而来，PSP汉化不再沉默！《女神侧身像》简体中文补丁成为本月汉化界首屈一指的重大新闻；天使汉化组的GBA汉化游戏同样精彩纷呈；NDS汉化讯息源源不断，游戏发布指日可待。

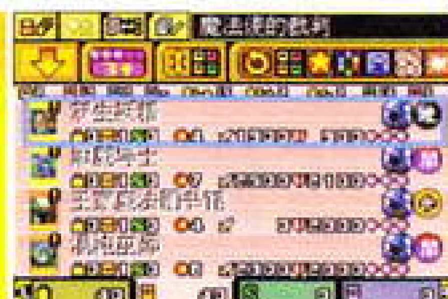


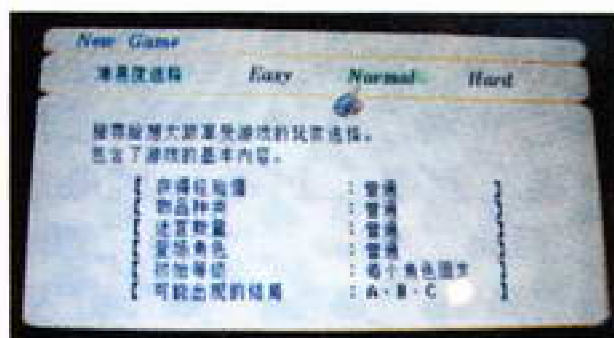

《多卡邦怪物猎人》汉化试玩版7

3月1日，SJF暂停更新了近两个月的《多卡邦怪物猎人》汉化版的最新版本——汉化试玩版7发布了，虽然由于节日的原因本版的放出被延了很久，不过正所谓慢功出细活，目前的游戏一举汉化了任务4和任务5的剧本文本，而且其中的99%已经润色完毕，看来完美版的发布已经指日可待了。关注此游戏汉化的朋友可以去SJF的个人主页(http://SJF.12ma.com)。

《游戏王EX2006》汉化版

3月3日，天使汉化组的主力成员Crystal发布了《游戏王》在GBA上的系列最新作《游戏王EX2006》的汉化版，可能是因为多次汉化"《游戏王》系列"的缘故，本作的汉化对于Crystal来说也是轻车熟路，发布时Crystal称目前游戏中除图片以外的内容全部汉化，人物名字和卡组名字等出现乱码的话可能是由于启用汉字码表的缘故，这些还有待进一步测试，大家想汇报BUG可以去天使汉化组论坛。




《北欧女神》简体中文版

3月4日，世界树论坛的北欧女神专区"神作推广委员会"发布了PSP游戏《北欧女神》(本刊译作《女神侧身像》)简体中文版v1.00，该中文补丁为游戏爱好者制作。发布者如是说：如果喜欢本游戏，请购买日文正版。如果觉得汉化得快，请感谢官方移植得原汁原味。如果对汉化组人员感兴趣，请用google搜索。

这个中文版的补丁移植自PS版《女神侧身像》的中文补丁。因为技术上的原因，不含PS版中文补丁的里世界以及其他修正，目前也有少量内容没有汉化，比如save画面、Movie Gallery等。关注该汉化游戏的朋友可以前往北欧专题站(http://www.enixfans.com/html/vp/)进行进一步了解。

《蜘蛛侠 密斯特里奥的威胁》繁体汉化版

同样是3月3日，同样是天使汉化组，Angel_Poon发布了GBA游戏《蜘蛛侠 密斯特里奥的威胁》的繁体汉化版，汉化者并没有对游戏的汉化进行太多介绍。笔者简单测试后发现汉化得相当彻底，虽然都是繁体，不过相比英文来说还是要舒服多了，发现BUG可以前往以下地址汇报：http://www4.emu-zone.org/angelteam/bbs/。







GOLDEN EYES



POCKETGAMES GOLDEN EYES 掌机黄金眼

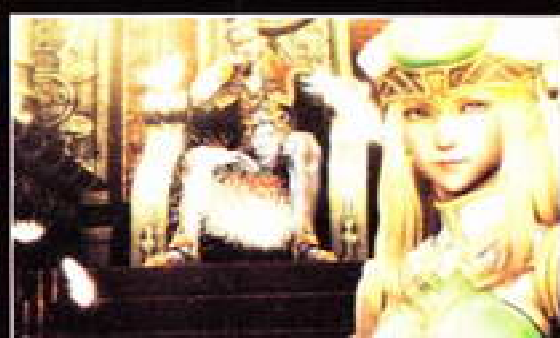
这次榜单上呈现出了一个很奇怪的现象，点评的复刻游戏在数量超过了原创游戏，更尴尬的是，复刻游戏的评价也比原创游戏来得要高。这次点评的几款复刻游戏其原作都有着不俗的游戏品质，在移植方面度又没有什么大问题，得高分自在情理之中；《圣剑传说DS》和《剑舞者》在系统和游戏设计上都存在着不少明显问题，没有达到玩家心目中预期的标准。

POCKETGAMES

女神侧身像 蕾娜斯

ヴァルキリープロファイル レナス

UMD■Square Enix/tri-Ace■RPG■2006年3月2日■1人■无对应周边■352KB



PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■■■
系统 ■■■■■

经典还原度 ★★★★★★★★★★



雷伊 PS时代最具代表性的RPG之一终于移植到了PSP上，PSP版的本作不仅完全保留了原作感人至深的剧情和精雕细琢的系统，而且还在此基础上加入了不少精美的CG动画，其中更有一些是与即将发售的系列第二作相关联的，FANS必看。颇有微辞的地方是有些画面拉近后会显得十分模糊，一定程度上影响了视觉效果，其他方面均很满意。推荐



海文 游戏品质毋庸置疑，无论是创意、剧情、人物设定、音乐、整体风格都让人赞叹。尤其是厚重的世界观以及带有悲剧色彩的剧本让人印象深刻。游戏系统同样设计得非常成功，按键控制人物发动攻击的系统极具爽快感，如何发动有效率的攻击值得深究。道具生成以及原子配列变换也极具特色。游戏中进入菜单时会有一小段读盘时间，不过并不会影响游戏的流畅感。推荐



胧月 万众瞩目的RPG大作，无论国内外都有着高昂人气的《女神侧身像》是本月PSP玩家收到的一份大礼。游戏以北欧神话为背景，有着唯美的2D画面、深邃的剧情和出色的战斗系统，20多名角色都刻画得相当到位。而数量众多的迷宫和三个不同的难度也让游戏在耐玩度方面进一步提升。拥有PSP的RPG爱好者绝不应该错过本作，强烈推荐。推荐

剑舞者 千年的约定

ブレイドダンサー 千年の约束

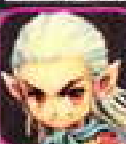
UMD■SCE/HitMaker■RPG■2006年3月2日■1～4人■无对应周边■224KB



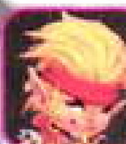
PSP

画面 ■■■■□
音效 ■■■□□
系统 ■■■□□

声优豪华度★★★★★★★★☆☆



铭风 SCE继《天地之门》后推出的另一款拥有中文版的PSP角色扮演游戏。游戏的片头十分不错，同时有众多大牌声优参与配音。游戏的场景用全3D来表现，十分宽阔，但移动起来很费劲。游戏的战斗采用的是回合制的指令选择型，相对其他RPG来说并没太大创新之处。游戏可进行多人联机，可共同进行任务，取得一些强力的装备，这一设定不错。



雷伊 这个原创RPG有着颇为豪华的声优阵容和不错的游戏画面，但游戏在系统方面却存在着不少问题。过于庞大的地图和过少的存档点形成了鲜明的反差，而且在打开菜单时还是会遭到敌人的攻击，让人觉得玩起来非常累，游戏中作为卖点的合成系统也比较单调。从剧情上来看，游戏应该还会推出续作，希望在续作中能够把这次存在的问题好好修改一下。



胧月 和之前的大期待相悖，本作的素质实在让人失望。游戏之前被宣传的一大卖点——即时作战系统在本作中的表现强到让人反感，竟然连打开菜单调整状态的时候都会遇敌。记录点少，地图过于广阔，偏偏角色的移动速度非常慢，导致游戏流程拖沓得紧。值得表扬的就是可以多人联机游戏并且发售了中文版，迷宫里的部分解谜也还算可圈可点。

新旧洛克人

ロックマンロックマン

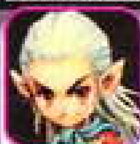
UMD Capcom ACT 2006年3月2日 1人 无对应周边 512KB



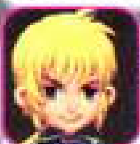
PSP

画面 / 音效 / 系统

角色可爱度 ★★★★★★★★★★



铭风 以FC上的初代作品为蓝本重新制作而成。游戏的关卡流程延续原作，玩过的人可很快上手。而全3D的画面和可爱的Q版人物让玩过原作的玩家拥有全新的感觉。此外游戏还有很多创新之处，洛克人在攻关中可以使用蓄力攻击和划铲等原作没有的动作，让攻关更加轻松。游戏还新增了建筑模式，可以自己构建关卡，并通过通信功能来交换这些关卡。推荐



LIKY 以FC版为蓝本的制作方式让不少骨灰玩家感动，而全新制作的图像和音乐又让玩家感到新鲜，尤其是3D化的Q版洛克人以及敌人都相当可爱。游戏的手感强化了不少，控制起来很流畅，不过游戏的难度还是比较高。新加入的关卡编辑模式虽然可以提高游戏的耐玩度和对抗性，但是编辑过程对普通玩家而言繁琐了一些，玩家恐怕很难投入。



软饼干 游戏以上世纪80年代红白机上的初代《洛克人》为蓝本进行重新设计，从画面上来看都是经过了重新制作，而小洛克的样子也破天荒地变为了可爱的Q版二头身造型。当然本作也加入了一些新元素，比如新增的敌人和系统，不过还是感觉比较鸡肋。本作也纯粹是靠角色魅力、武器种类和超高的游戏难度来牢牢套住FANS的心，怀旧的玩家不要错过啦。

樱大战1&2

サクラ大战1&2

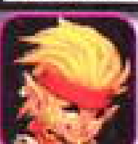
UMD SEGA/Red Entertainment AVG 2006年3月9日 1人 无对应周边 1560KB



PSP

画面 / 音效 / 系统

移植诚意度 ★★★★★★★★★★



雷伊 完全将“《樱大战》系列”前两作收录到了一张UMD中，并且在画面精美程度上比起原作来丝毫不逊色，实属难能可贵。除了将AVG画面改成了16：9的画面比例外，战斗、移动和迷你游戏画面都没有经过改变，只是在画面右侧加了一个信息栏填补画面空缺，但这并不至于影响游戏心情。游戏读盘频率较高，一些选项出现时会有长时间停顿，这一点比较不爽。推荐



胧月 美少女游戏的颠峰，经典系列的怀旧之作，也是掌机上首次出现的正统《樱大战》。一张包含了原土星版5张CD内容的UMD的确超值，美轮美奂的2D画面在PSP16：9的屏幕上看着相当舒服，再次品味那感人的剧情、优美的音乐和熟悉的对白也别有一番感动。游戏的惟一缺陷就是记录方式沿袭了家用机，不能随时储存，一旦拿起就很难放下了。推荐



海文 “《樱大战》系列”第一作和第二作的完全移植版本。游戏中玩家要扮演刚刚毕业、被分配到秘密部队——帝国华击团的海军士官大神一郎与多名个性迥异的女孩子们共同生活，共同作战，保护帝都和平。游戏的剧情相当温馨，人物的塑造也颇为成功。独创的交互方式“LIPS系统”变化丰富，战斗部分显得相对简单一些。推荐给懂日文的朋友。推荐

圣剑传说DS 玛娜之子

圣剑传说DS CHILDREN of MANA

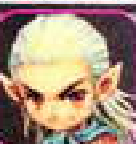
卡片(512M) Square Enix A·RPG 2006年3月2日 1～4人 无对应周边 自带记忆功能



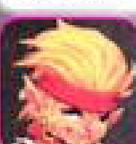
NDS

画面 / 音效 / 系统

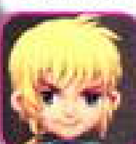
流程单调度 ★★★★★★★★★☆



铭风 作为“《圣剑传说》系列”的最新作，游戏的音乐和靓丽的片头可说是不错的。但游戏的流程却十分单调，以任务制为剧情推进方式，所有的任务都要求你在指定的迷宫到达指定层，而每一层的任务就是将光之露带到光之泉……不过作为A·RPG，游戏的打击感尚算不错，同时还能够通过联机和朋友共同闯关，可体验到不错的冒险乐趣。



雷伊 如果不看标题，我完全有理由认为这是一款出自二流厂商的不知名A·RPG作品，可它却偏偏冠上了《圣剑传说》这个名字。肤浅幼稚的剧情就不用提了，游戏中很多系统方面的设置也非常不体贴，武器只能用4种；精灵数目虽然不少，但每次却只能带一只；游戏目的只是单调的闯迷宫……聊以欣慰的是伊藤贤治等人的音乐水准依旧很高，不过游戏留给我的也就仅此而已了。



LIKY 独特的画面风格令人印象深刻，让人一看画面就感慨“这就是《圣剑》啊”。相对于GBA版来说，战斗部份的强化很明显，手感好了许多，打击爽快感提高不少，多种武器的组合能打出不同的连续技来。新加入的宝石强化系统也很有意思，以此培养角色更值得研究，而游戏最大的亮点就是多人联机合作，不过场景较为单调是本作最大的不足。推荐

大航海时代Ⅳ 新航路

大航海时代Ⅳ ROTA NOVA

卡片(512M)■Koei■SLG■2006年3月2日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

NDS

画面 音效 系统

经典度 ★★★★★★★★★☆

LIKY 本作的移植还是很令人满意的，PC版那精美的画面和动听的音乐NDS都完美地演绎出来，不过没能以《加强版》为蓝本进行移植还是比较遗憾。利用NDS的双屏，这次游戏能同时显示更多的信息，所以玩起来更为方便了。游戏的内容相当丰富，玩进去后会发现很多乐趣。不过本系列还是比较FANS向，新玩家上手可能会有不少困难。 推荐

软饼干 作为PC版《大航海时代4》的移植版，NDS版的本作无论在画面和系统上都有着不俗的表现。游戏除了保留着原来PC版的内容与风格外，还注入了诸多全新要素，包括七大洋的黄金航线以及按照藏宝地图才能慢慢探索出来的神奇宝藏等。利用触控笔点击下屏能更直接更方便地指挥舰队踏上征程，4人之间的无线网络对战也是乐趣无穷。

马修 移植自系列中经典的第四作，本作在音乐和画面上的表现出乎了预料，原作美仑美奂的画面、优美动听的音乐在NDS上得到几近完美的再现。在NDS特有的双屏应用上，本作和大多游戏一样能够更加方便地查看信息，还算令人满意。经营船队、纵横海洋以及探寻新大陆等都在游戏中得以重现，是款值得随时重拾起征服海洋壮志的经典。 推荐

天外魔境Ⅱ

天外魔境Ⅱ

卡片(1G)■Hudson■RPG■2006年3月9日■1人■无对应周边■自带记忆功能

NDS

画面 音效 系统

中规中矩度 ★★★★★★★★☆☆

雷伊 继被复刻到NGC和PS2上之后，《天外魔境Ⅱ》又被搬上了NDS平台。由于离原作发售已经有十几年的时间，因此游戏中包括系统在内的一些设定现在看来都十分保守和陈旧了，不过NDS版中对应触控笔的战斗系统多少给游戏带来了一些新意。另外，利用NDS的双屏功能让上屏显示游戏中的地图也让游戏变得更加体贴。比较明显的不足是画面不够精美。 推荐

LIKY 恐怕这算是一款颇具"内涵"的游戏，因为它外表是如此简陋，游戏画面基本停留在GBC游戏的水准，人物小，色彩单调，好在不时出现的带有语音的动画提醒我这不是GBC游戏。游戏充满了古朴的风格，非常传统的RPG系统，喜欢怀旧的玩家不妨尝试。战斗中新加入的可以用触控笔杀敌的操作方式不错，增加了玩家对战斗的投入度。

海文 "《天外魔境》系列"的第二作在NDS上重新登场，游戏相对原版而言最大的变化就是根据NDS的硬件特点加入了对触摸屏的应用。利用触控笔在触摸屏上画出不同的轨迹就能打出弱、中、强三种不同强度的攻击。三种攻击的命中率，成功率和伤害值都各不相同，在实际游戏中需要玩家根据战况合理使用。游戏的世界观非常独特，给人一种另类的感觉。

瞬感连环方块

瞬感パズループ

卡片(64M)■Nintendo■PUZ■2006年3月2日■1～2人■对应DS震动卡■自带记忆功能

NDS

画面 音效 系统

解谜复杂度 ★★★★★★★★☆☆

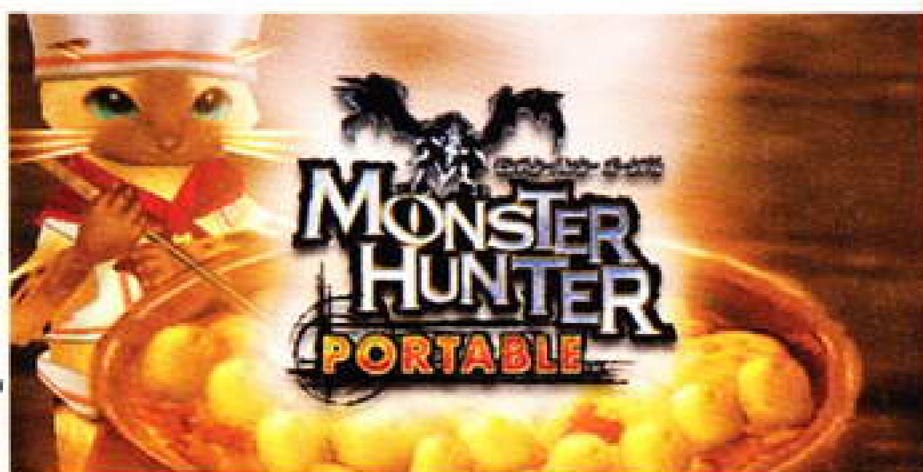
胧月 移植自PC平台的一款方块类游戏，整体风格轻松可爱，很适合拿来休闲娱乐。简单的规则下变化相当丰富，尤其值得赞扬的是探索模式中多变的关卡轨道和特殊道具，策略性很高，并且要求眼明手快。而谜题模式则需要很强的计算能力，而最终"牵一发而动全身"的连锁消除爽快十足。本作还能和GBA的《通勤一笔》联动，获得更多的游戏模式。

马修 很熟悉也很经典的迷你游戏，做到NDS上则是应用到了触摸屏，使得发射宝石方便了许多。丰富的道具是本作的一大特色。游戏玩起来很让人投入紧张，连锁消除也很考验玩家的观察力。但是游戏的上屏运用得比较浪费，玩时只盯着下屏就可以了。此外，游戏在大量连锁消除时缺乏特写和特效，使得单人游戏时间久了会感到有些乏味。 推荐

软饼干 姑且算是一款智力游戏，游戏内容十分老套。类似于欧美著名休闲小游戏"祖玛"的这款游戏，惟一与众不同的地方就是利用到了NDS的触摸屏和触控笔功能，划动屏幕将一个个彩球给弹出去，手脑并用体现了本作的制作初衷，游戏中的一些游戏效果还比较有特色。不过这种冷饭式的智力游戏只适合在空闲或百无聊赖的时候拿出来把玩片刻。

黄金眼 REVIEW

怪物猎人 携带版



文 胧月

黄金眼评分 27

◆PSP◆UMD◆Capcom◆ACT◆2005年12月1日◆1～4人◆544KB◆4800日元◆15岁以上

优秀的手感，硬派的动作，宽进严出的难度，天马行空的创意——提到ACT游戏，Capcom总是不会被遗忘的一个公司。高层的"墙头草"行径一度让本社自业自得，而在这个喧哗、浮躁的年代里，曾经手握数款百万级系列的Capcom仍旧活得兢兢业业、诚诚恳恳。PS2的一款《怪物猎人》及其资料篇虽略显粗糙，却让卡氏的ACT金字塔再次拔高。当然这只是一个前奏——PSP版的《怪物猎人》无心向《WE》、《GTA》等资深前辈叫板，可就是一个不小心，成了日本PSP平台目前销量最高的游戏软件。

良好的第一印象

一改火爆和耍酷风格，《怪物猎人》的片头CG拙朴而又大气。巍峨的高山、飞腾的瀑布、一望无际的原野首先就有种置身世外的心旷神怡。实际游戏后，可以发现画面比起PS2版丝毫没有缩水，动作流畅自然，毫无拖慢，并且游戏的内容比起《MHG》更为丰富，完全可以称得上是"资料篇的资料篇"。随着游戏的渐渐推进，玩家可以看到越来越多造型奇特的怪物。从初期的食草龙渐渐到普通火龙，再到苍、樱、金、银，以及麒麟、老山龙、黑龙这种幻兽级别的超级怪物，玩家的挑战和探索欲望完全被撩动。由此，大家也吃了一颗定心丸——冷饭归冷饭，不过味道不错。

适宜的难度设置

《MHP》在游戏难度和平衡方面做了一些调整，就PSP这个平台来说，是比较明智的举动。之前家用机版的高难度让一些轻度玩家叫苦不迭，能够不用金手指单人打穿所有任务的都是当之无愧的资深猎人。同时，家用机版枪类的过分强大也导致绝大多数玩家都选择使用枪做武器。(笔者看到的家用机版高手挑战影像里，装备的武器也大多是枪。)

鉴于以上，《MHP》的难度有所降低：比如降低大部分双龙任务的难度，降低一些强力武器的进化等级。这样玩家早期就可以合成出一些不错的武器，进行任务的时候也变得轻松不少，无疑是很体贴掌机玩家的。而武器的平衡性方面，大剑和弩的威力加强，同时对枪进行了削弱，片手剑的弹刀率也大大减少，这些改动使得玩家在选择武器时能够更加随心所欲。



不过虎父无犬子，《MHP》依然是一款非常难的游戏，这也正是游戏的魅力和卖点！

丰富而复杂的装备系统

各种造型华丽的装备想必是玩家热衷追逐的目标之一，而《怪物猎人》的装备系统也是很耐研究的。比起已经纷繁复杂的《MHG》，《MHP》又追加了许多套装，如麒麟套、厨师套、花瓣套等等，首先更大程度地满足了玩家在视觉上的追求，这是一方面。

另一方面，老猎人都知道套装虽然好看，不过未必实用。针对不同怪物的弱点和攻击方式，以及自身使用武器的不同，需要对装备进行仔细组合，这是游戏的精髓所在！就对付黑龙而言，用双刀就要"高级耳栓"，因为双刀鬼人化后乱舞不弹刀，但双刀不能防御龙咆哮；用片手剑就要"心眼"，有心眼就不会弹刀，而片手可以防御龙咆哮；用弩不存在弹刀概念，所以有"装填速度+X"和"反动轻减+X"技能附加的装备最好；枪是讲究防御反击的，要有"ガード性能+X"，哪怕只有1点就够了……这些都建立在对黑龙的仔细研究和对武器熟悉程度的基础之上，从这个角度来说，观察一个玩家的装备就可以看出他水平和经验的高低。

结语

尽管游戏有着自由度不高和过多重复类似关卡这些缺点，但它的成功仍然是当之无愧的。我们希望Capcom能够再接再厉让这个系列走得更远，也希望广大掌机玩家能够尽快玩到掌机版的《怪物猎人2》。

ロックマンゼクス
ROCKMAN ZX

文 铭风

《洛克人ZX》是在NDS上登场的全新"《洛克人》系列"作品。这次我们为大家详细介绍标题中"ZX"的意义，同时利用NDS的机能，游戏还有更多独特之处。三种形态的洛克人，结合双屏的游戏方式，本作必将十分精彩。

洛克人ZX
ロックマン ゼクス
◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS
相关报道 Vol.33 P46

在上次的报道中，大家已经得知游戏的两个主角——阿梵和艾尔能够变身为MODEX在关卡中冒险。而游戏中还有个神秘人物，他拥有名为MODEZ的形态。在本作中，我们主角能够让这两个形态进行融合，变成名为"ZX"的全新形态。MODEZX拥有的能力和MODEX是不同的，玩家要根据实际情况来选择是否变身。



▲拥有MODEZ变身的人名字叫基路维，他到底是敌是友？

男主角阿梵的ZX变身形态，手上装备的是原本MODEZ形态装备的光剑。







女主角艾尔的ZX变身形态，和阿梵不同的是她变身后拿的是光枪。


▲将敌人切开的MODEZX，拥有压倒性的力量。

MODEZX

MODEX的攻击方法——光枪射击


▲MODEX能够进行冲刺移动，灵活利用可快速过关。


◀射击是最基本的攻击方式，面对强力的敌人，还可使用蓄力攻击来对付。

作为战斗的形态之一，MODEX拥有各种各样的能力。相比MODEZ来说，MODEX更擅长射击，是远距离攻击的好选择。

NDS双屏的使用方法

作为NDS上的游戏，如何充分利用NDS的机能当然是最关键的。游戏中，上屏显示的是玩家的游戏情况，而下屏则表示各种游戏方面的信息，最基本的是显示关卡地图，而同时也会显示道具的情报和敌人的信息等等。

表示地图

以玩家控制的人物为中心，表示周围一大块场景的情况。当场景中有道具存在时，会在地图上以黄色光点的方式显示出来。



弱点表示

在下屏也可以显示敌人的弱点情报。从图中我们可以看到BOSS的状态在下屏显示了出来，而闪红光的地方就是BOSS的弱点，攻击弱点可造成很大的伤害。



漩涡鸣人

"《火影忍者 最强忍者大结集》系列"的第4作即将在NDS上登场！本作中最大的亮点就是可选用角色数量大幅提高，除了鸣人、佐助、卡卡西老师等大家熟悉的角色之外，来自砂隐之里和音隐之里的忍者们也会参战，总人数超过了30名！使战斗的激烈程度达到新的颠峰！下面就让我们来先睹为快吧！

文 海文

火影忍者 最强忍者大结集4 DS

NARUTO 最强忍者大结集4 DS

◆Tomy◆ACT◆预定2006年4月27日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

大家都很熟悉的主人公，有着绝不服输的性格，体内封印有传说中的九尾妖狐，潜在力量无法计算。

NARUTO -ナルト- 最強忍者大結集4 DS



能够4人同时对战！

▲在对战模式中可以实现4名玩家之间的大乱斗。

多由也

能够在远距离使用魔笛来控制怒鬼攻击对手。

鬼童丸

拥有六支手臂并且能够吐出丝来进行攻击的奇特忍者。

左近

身体中同时存在左近和右近二人，擅长组合攻击。

次郎坊

有着超乎常人的怪力，使用土遁系的法术，性格非常冷静。

君麻吕

可以自由操纵体内的细胞及钙成分，并用自己的骨骼作为武器。

新的动作要素陆续登场

对战是本作的主题之一，因此游戏的动作性会大幅上升。并且对战会更加充满原作的气息。

白热化的空中战！



空中也能使出华丽的连续攻击。

能够使用超级跳跃



超级跳跃能够让玩家一下跳到约两个画面的高度，可以用于接近对手或紧急回避。

起身攻击



在倒地状态下使出的一种攻击形式，可以用来对付对手的追击。

忍术和奥义全面强化



登场人物们能够使用的奥义数量达到了系列史上最高，并且加入了许多需要使用到触摸屏的奥义。

打破僵局的投技！



本作中可以使出投技，对付死防的对手就多多使用无法防御的投技吧。

日向宁次：掌握日向流体术和血继限界"白眼"的天才忍者。

宇智波佐助：忍族名门宇智波一族的末裔，是鸣人的好友兼对手。

卡卡西老师：可以利用左眼的写轮眼来复制敌人的忍术的上忍。

奈良鹿丸：平时都是摆出一副无所谓的态度，但其实是一个IQ200的明白人。

自由调整奥义的种类

本作中每位角色可以装备4种奥义，在通常情况下默认的配置都是该角色自己拥有的奥义，不过玩家可以将之调整为其他角色的奥义，当发动时就会出现类似援助攻击的效果。玩家可以通过这个系统创造出属于自己的独特战术。

发动奥义



▶佐助出现发动"狮子连弹"。

每人都拥有自己的奥义



▲可以用他人的奥义和自己的奥义进行替换。

对奥义进行自由组合



▲鸣人装备了佐助的奥义"狮子连弹"。

点击触摸屏



▲触摸屏上显示了所装备的4种奥义，点击即可发动。

TALES OF THE TEMPEST

文 雷伊



风雨传说

テイルズ オブ ザ テンペスト

◆Namco◆RPG◆预定2006年6月8日◆日版
◆1－4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

相关报道 Vol.33 P48

Namco最近以"提高游戏品质"为由将原定于4月13日发售的《风雨传说》的发售日往后顺延到了6月8日，期待这款游戏的玩家们又要多等近两个月时间咯！不过不要紧，这次我们为大家带来了这款游戏的丰富报道，包括三位全新的人物以及游戏中的料理系统等等，保证让你过足眼瘾。

提尔吉斯·巴洛尼 Tilkis Barone



年龄	18岁
种族	人类
性别	男性
身高	178cm
使用武器	大剑

离凯乌斯等人所居住的阿莱乌拉很遥远的一个边境小国的王子。为了调查自己国家所发生的异变，他赶往了阿莱乌拉的首都，并在途中遇到了凯乌斯和露比娅。除了具有渊博的知识外，在武艺方面也十分有造诣，在战斗中能够使用十分华丽的剑术。



◀提尔吉斯的脸部特写画面，凭NDS的机能做出这样细致的画面应该很难能可贵了吧？



◀提尔吉斯在战斗中的表现令人期待。

艾丽娅·艾克伯格 Arria Ekberg

从属于教会的年轻僧侣，虽然对目前教会中实行的兽人族迫害政策抱有疑问，但却无法脱离教会组织。手持细长的手杖，是一位以术法为主要攻击手段的角色。

年龄	18岁
种族	人类
性别	女性
身高	165cm
使用武器	杖



▲艾丽娅和提尔吉斯的对话场面，这两位看上去比较有"学术性"的人物正在探讨着什么问题呢？

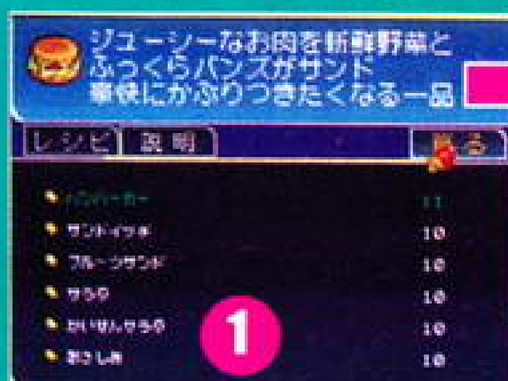
▼由于不擅长近身作战，因此在战斗中一般担任后卫。





活用NDS触摸功能的料理系统

料理系统一直是"《传说》系列"一个非常具有代表性的系统，食用各种料理出来的食物不仅可以回复HP和TP，还能拥有各种辅助效果，因此在不少情况下料理比回复道具更加具有实用性。《风雨传说》作为"《传说》系列"的正统续作，料理系统自然得到了保留，不过鉴于NDS丰富的机能，这次的料理系统将不再和以前一样只靠选项就能简单搞定了，而是变得更加像一个迷你游戏。



▲首先要选择想要料理的食物。



▲将必要的食材准备好后，画面上会出现操作的提示信息。



▲按照画面上的提示在10秒以内上下划动10次就可以完成料理了。



▲料理完成！汉堡包制作完毕。

编成队列

和系列以往作品不同的是，这次的《风雨传说》在战斗中最多只能让3名我方同伴上场，因此战斗队伍的编排就显得更加重要了。选择哪三位同伴出场，将他们安排在什么位置上都是在战斗前必须经过充分考虑的。

决定战斗成员



◀依次被选在前三位的角色将参加战斗，第四位开始的角色则将处于待机状态。

确定角色位置



▶根据所站队列的不同，角色在战斗中发挥的作用也有很大不同，此外还有可能得到各种附加效果。

决定行动方针

在战斗中由玩家操作的只有一人，另外的两名同伴行动将由AI来执行。玩家可以在菜单画面中选择这些同伴的行动方针，包括攻击和防御的比例，术和特技的使用频度以及攻击的目标等等。另外如果想变更攻击对象，玩家可以直接用触控笔点击想要攻击的敌人，同伴们就会自动去攻击他，非常方便。



▲AI设置画面虽然看起来十分烦琐，但是为了能够让同伴们在战斗中发挥出最大作用，这个设置还是不能马虎的。

弗雷斯特·鲁德杨 Forest Ledoyen



年龄	45岁
种族	兽人族
性别	男性
身高	195cm
使用武器	大斧

虽然外表看上去有些凶悍，但内心其实却非常温和。自从移居到了提尔吉斯的国家后，他成为了提尔吉斯的从者并一直与他共同行动。由于对首都附近的的人文地理比较了解，所以在游戏中时常担任凯乌斯等人的向导。

▼作为从者，弗雷斯特的主要职责是保护提尔吉斯王子的人身安全。


▲弗雷斯特在战斗中属于力量型角色。



文 胧月

-どこでもいっしょ- レッツ学校！



到哪里都在一起 学校狂欢

-どこでもいっしょ-レッツ学校！

◆SCEJ◆ETC◆预定2006年6月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

SCE另类小品游戏"《到哪里都在一起》系列"再度出击，本次的舞台由前作的小镇转移到了学校。这个对于大多数玩家而言的怨念之地，即将成为多罗和众多小伙伴的乐园。

我是老师，一个和学生们打成一片的大孩子

相信很多身为学生的玩家都有过这样的想法："如果偶是老师，一定怎样怎样，一定不像现在的老班怎样怎样。"而这款《学校狂欢》正好可以实现你的愿望。走进课堂，和5名形状怪异、却又天真可爱的学生们一起享受惬意的学园生活！





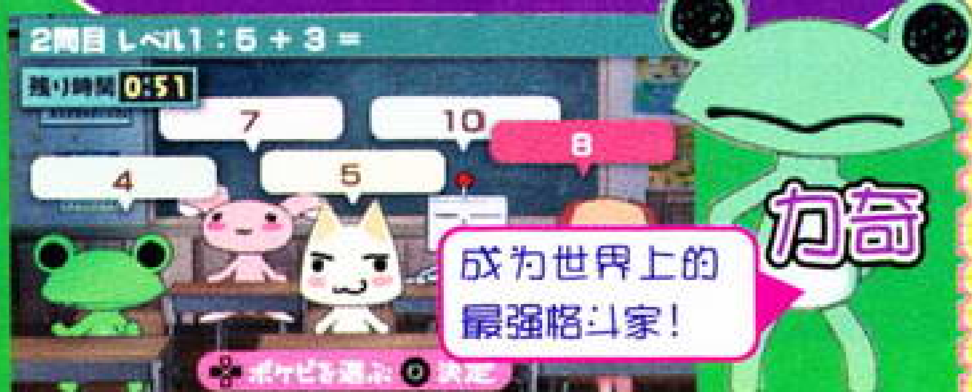
学习语言

多罗游戏中的语言教学是不可缺少的要素了。通过这个写字板，玩家可以把想教的单词写下，通过"特别教学"教给学生们。



回答问题

学生们并非单纯地被动接受，有时它们会就教学的词语提出问题来，作为老师的你可不要回答不上来哦。此外，游戏里还会有简单的计算题，解不出来可就糗大了……



丰富多彩的课间活动

除去必要的文化教育，让学生们全面健康地成长也是老师的责任。在本作中，我们能够看到SCE这些虚拟偶像前所未有的崭新一面。



神秘的重要事件

和平与闲适是游戏的基调，但偶尔也会有点不协调的音符。多罗们穿着COSPLAY的衣服和黑猫学校的三名学生剑拔弩张，到底是怎么回事呢……



文 海文

《炼狱 洗罪塔》以独特的世界观设定和充满变化性的组合系统成为PSP上一部颇具个性的原创作品，其续作《炼狱弐通往天堂的阶梯》即将在PSP上再度出击，就让我们一起来了解一下本作的的最新情报吧。

炼狱弐 通往天国的阶梯

炼狱弐 The Stairway to H.E.A.V.E.N

◆Hudson◆A・RPG◆预定2006年4月27日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

游戏的基本系统与前作相同，玩家要在战斗中夺取敌方的武器来强化自身，同时完成向塔的挑战，本作中在保留这一基本架构的同时加入了多种全新的武器以及威力强大的“蓄力攻击”，让游戏更加刺激，更加多变。

炼狱弐
RENGOKU II
The Stairway to H.E.A.V.E.N.

基本系统

夺取敌人的武器，组合出玩家自己的机器人！

本作中玩家要操作战斗用的机器人GRAM在名为“炼狱”的高塔中不断向上攀登，并在这一过程中寻找自身的存在意义。在击倒敌人或者破坏场景中的箱子后，GRAM就可以得到各种武器或部件并将它们装备在自己的头、手腕、胸、脚这几个部位来强化自身的火力或提高各种属性。和前作不同的是，本作中随时随地都能进行这样的改造。



▲武装改变后，无论是攻击方式还是GRAM的外形都会发生变化。

武装

游戏中有多种武器可供玩家选用，其中有一部分是前作中没有出现过的全新武器。并且武器除了基本的攻击力之外还会加入诸如“强力攻击”、“吹飞攻击”之类的特殊属性，这无疑使得武器之间的性能差异更加明显，也使玩家在选择武器时有了更为丰富的选择。



▶了解每种武器的效果并熟练使用是需要一定时间的。

盾

能够让GRAM体表的AI细胞变为盾的形状，可以减轻受到的物理攻击。和前作相比，本作从游戏初期开始就会遇到大量的敌人，因此盾的作用也变得更为重要，在敌人使用射击武器时，利用盾防御直到对方弹药用尽也是一种战术。



◀帆状的盾，敌人使用起来想必也是很让人头疼的事。



▶不光可以防御敌人的近战攻击，机关枪的齐射也可以防御。

钻爪

用巨大的钻头攻击敌人，威力极强。在本作中给予敌人的伤害越高，就越可能从敌人那里得到武器，因此对喜欢收集武器的玩家来说，这个武器的价值不言而喻。



◀必须要接近敌人才能使用钻爪攻击，这也对使用者的操作技术提出了更高的要求。



▶钻爪不仅可以装在手部，还可以装备在头部。

牵引链

发射出链爪将远处的敌人拉到自己的面前，使用时会不断消耗自己的能量因此无法频繁使用。在对付喜欢躲在远处攻击的敌人时，可以积极地使用这个武器。



▲选择使用的对象，在这段时间里GRAM是处于无防备状态。







▲成功的话就可以立即缩短和敌人之间的距离

舞台

《炼狱弐》中，每个关卡的场景都会具有一些明显的特点，比如说某些关卡中会有强烈的明暗反差，捕捉敌人变得更加困难，有的关卡则会充满火焰和浓烟，使用武器时很容易导致武器过热等等。这样的关卡设定就要求玩家在选择武器时不光要考虑到敌人的配置，还要充分考虑到关卡的环境，此外游戏的设计师们为每一个关卡都设计了一个“主题”，使得游戏弥漫着一种独特的宗教氛围。



▲塔共分为8层，通过升降机来进行移动。

第1层 废墟

“生前傲慢的人将会背上沉重的石头，弯下自己的腰。”

仿佛随时会压下来的天花板给人一种压抑、阴郁的感觉，在与BOSS战斗时要灵活利用场地中的瓦砾来保护自己。



▲寻找掩体是首先应该考虑的事。



▲Mars的体形几乎是GRAM的两倍，看上去很有压迫感。

傲慢者 Mars

罗马神话中的战神，同时也是佛罗伦萨的古代守护神。在游戏中登场的Mars拥有远远超过GRAM的体形，同时机动力也非常优秀。

第2层 黑暗

“被嫉妒之火占据内心者，会被缝上双眼，推入永远的黑暗中”。

本关的最大特点就是场景非常阴暗，很难发现隐藏在黑暗中的敌人，因此在攻关时一定不要贸然推进。BOSS战同样也是在黑暗中展开，同时还有很多阻挡视线的柱子，如何在视线的死角中找出BOSS的踪迹会是对玩家的严峻挑战。同时和第一层相比，这里的场景更为狭窄，对玩家接近战的能力也提出了更高的要求。



▲他的隐形能力将会给玩家带来极大的麻烦。

嫉妒者 Lycaon

希腊神话中阿卡迪亚的国王，在游戏中拥有极快的移动速度，拥有隐形的特殊能力。

文 胧月

新世紀エヴァンゲリオン2 造られしセカイ -another cases-

各位EVA迷们醒目！Bandai确定PS2版《新世纪福音战士2》将会移植PSP。本次移植除了包含PS2版的所有内容外，还加入了一些原创要素，可以说是一款新的作品。

新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件
ヴァンゲリオン2 造られしセカイ—another cases—
◆Bandai◆SLG◆预定2006年4月27日◆日版
◆1人◆832KB◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

被称作"世界模拟器"的SLG

游戏的基本玩法是扮演原作中的一个人物体验在第三新东京市里的生活。而从某种程度上说，本作与"《樱大战》系列"的游戏流程有着一定的相似之处——以"话"（或者说"章"）的形式将整个游戏分成若干部分，每一话又分为生活和战斗两个部分，如此反复进行。游戏的剧情多样化，玩家可以为世界和平战斗，也可以上演一出友情戏，还可以去谈一场恋爱，更可以带着自己的疑惑解明一切的真相……这些都会根据你的需要而逐步展开。





碇真嗣

14岁的少年，本作的主人公。性格自闭，同父亲分开长达10年。为了对抗使徒，父亲再次将他召回身边，作为EVA初号机的机师培养着。本作的主线剧情也围绕他而展开。

生活部分

玩家操作自己扮演的角色在NERV和第三东京市中自由移动。其间可以跟众多NPC进行交流，这些交流行动会影响到A.T.值。A.T.值越高，角色的干劲也就越足；相对的，A.T.值低下的时候，角色也就比较沉沦。这点与《樱大战》也颇为相似，不过A.T.值影响的不仅仅是战斗力，某些特殊行动也必须在A.T.值满足一定要求才能实行。



▲当A.T.低到一定程度，有些行动就不能实行了。这样对流程的进行非常不利！

此时间槽减到0的时候，就会切换进入战斗部分。

战斗部分

使徒袭来！如果玩家扮演的角色是机师，那么就要驾驶着EVA上战场了。战斗部分类似战棋游戏，在一张地图上运用射击和格斗两种攻击方式打败使徒。战斗部分完成后，就可以进入下一话。



▶ 第五使徒雷米尔，是极难对付的使徒之一，差点毁灭第三东京市。

丰富多彩的支线剧情

除了真嗣外，玩家还可以扮演其他角色，用另一个视点来观察EVA的世界。



▲和绫波关系暧昧的碇元渡。



绫波丽

EVA零号机的机师，无口无心的少女。无论什么时候都是一副不变的表情，不过，正是这样的她，成为了无数FANS心中的女神。

明日香

EVA二号机的机师，14岁就大学毕业的天才少女。性格活泼，但自我优越感很强，所以对真嗣和丽有着稍稍的轻蔑态度。



▼游戏中的明日香竟然很爽快地答应了绫波的邀请。说不定会跟动画里有着不同的性格。





铃原东治

真嗣的同班同学，体育系的热血汉。为了住院的妹妹，似乎成为了EVA三号机的机师……



▲审视自我的铃原，究竟在考虑着什么呢？





冬月幸增

特务机关NERV的副司令。作为碇元渡的左右手，冬月一直为对抗使徒出谋划策，其真意不明……在游戏里，玩家或许可以看到他的真正野心……

PSP版新要素！脉冲 IMPULSE



▲此图下方被红色矩形框住的部分就是脉冲现有量的表示槽，可以直观地看到脉冲的增减表示。

所谓的脉冲，我们可以理解成角色的心情能量。当然，一些平时的礼节性寒暄是不会消耗脉冲的，不过进行某些特殊行动(比如和NPC一起吃饭)的时候就需要大量消耗这种能量了。当脉冲减到零，玩家就不能够进行某些行动。不过游戏中有各种方法可以增加脉冲，玩家一定要熟记这些方法，否则就不能体验游戏的全貌了。

脉冲的多少除了直接限制玩家可以进行的活动外，还会对A.T.值有所影响。前文已经叙述了A.T.的重要性，所以千万要注意脉冲槽的现有量。

文 铭风

INNOCENT LIFE

イノセントライフ 新牧场物语

PSP版的《无瑕人生 新牧场物语》即将在4月27日登场。作为一款全新形态的"《牧场物语》系列作品"，本作在系统和世界观等方面做了很大的变更，让玩家在PSP上体验到"新"的感觉。

无瑕人生 新牧场物语

イノセントライフ 新牧场物语

◆MMV/Artepiazza◆SLG◆预定2006年4月27日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆对应玩家年龄：全年龄

PSP

相关报道 Vol.26 P70 | Vol.33 P36

模拟务农

在实地进行耕种前，玩家将在加亚克的带领下进行模拟耕种的训练。在这里玩家将体验到耕地、播种、浇水、收获等和实际耕种相同的各个步骤。掌握其中的诀窍后，就可以开始经营牧场的生活了。



▲加亚克在教你各种操作技巧。

解放封印之门

除了耕种，冒险也成了游戏中的重要部分，主角可在各个遗迹和洞窟内探索，获得精灵石。利用获得的精灵石可以解开精灵施加在土地上的封印，让原本无法进行耕种的土地得到解放。



在各种场所垂钓

除了耕种外，钓鱼也是系列游戏中的重要内容之一，在本作中这个乐趣被继承了。本作的场景十分大，而可以进行垂钓的场所是十分多的，你可以在这些地方进行挑战。由于本作具有育成要素，所以每次成功钓起鱼后都能够提升主角的能力。不同的地点有着不同种类的鱼，而配合四季变化，每个季节能够钓到的鱼的种类也是不同的，想要收集全部的鱼可不是件容易的事。



▲红叶纷飞的秋天的河川里有哪些鱼呢？



▲晴天在海边钓鱼真是一种享受啊。



▲冬天还能在这种地方钓鱼……

文 菜马 hmzcyh 编 马修

对掌机玩家来说，“炒冷饭”这个词早已不再陌生了，GBA由于2D机能的加强，使得大量2D经典在GBA上重制推出。至今，冷饭仍在继续炒着。在2006年第一季度即将过去时，我们也一起回顾一下2005年十份名气最大的冷饭吧。

冷饭香飘千万家

——2005年度掌机十大冷饭回顾

虽然“冷饭”这个词一向都没什么好名声，但厂商们乐此不疲地推出移植作品还都有不错的销量。这说明“冷饭”这种东西也是有它的存在价值的——毕竟冷饭也是饭，而且肯定有人会“吃”，不管有没有炒热，只要它“香”且“好吃”就好。而在便携的掌机上玩到久违的家用机经典，更会让人有一种莫名的感动。闲话说到这里，下面就开始我们的冷饭回忆之旅——

复活的老经典——三国志英杰传/孔明传





机种	GBA
原机种	PC
类型	SLG
厂商	Koei

算起来这个系列也有些年头了。想当年DOS系统还在大当其道时，光荣这个热爱歪曲历史的厂商制作了这个经典战棋游戏，在当时并不普及而且缺乏重要游戏的PC上出现。完美再现的历史（不算后期歪曲的部分），超高的战略性，还算中听的音乐以及多种可能的分支，再加上中文版的推广，使它的知名度在当时甚至超过了《火纹》和《机战》两大战棋SLG经典，而且在一定程度上直接推动了金山国产的两大爱国主义游戏《抗日地雷战》和《决战朝鲜》的诞生。后来这个系列还移植到了SFC和SS等家用机平台，同样得到了玩家们的支持，（当时我曾在一家“通吃”的游戏厅看到过PC、SS、SFC同时运行《英杰传》的盛况。）成为当时光荣除正统““《三国志》系列””与“《信长之野望》系列”的另一大镇社之宝，不过后来不知什么原因久久没有新作，几乎销声匿迹。经过多年后本系列转战GBA，保留了系列的精髓，引用了《三国志战记》的人物形象使人物更有魅力，只是在音乐方面可能因GBA的机能问题有少许退步，而且几乎没有任何改进的战斗画面在众多战棋游戏的华丽战斗画面前显得有些寒碜。但总的来说光荣还算移植得像模像样，毕竟对于老玩家来说，能在GBA上玩到十年前的老经典，已经是最大的感动了。话说回来，为什么光荣没有移植《曹操传》和《孙权传》呢？





美食家评价 上等的经典老菜，香，实在是香！

充满诚意的重新翻炒——超级大金刚3

机种	GBA	原机种	SFC
类型	ACT	厂商	NINTENDO

“《超级大金刚》系列”是SFC上画面最强的游戏系列。在次世代主机已经登场的背景下，这个系列不但以惊艳的画面征服了无数玩家，自身超高的游戏性也体现了任天堂游戏的一贯风格，（想当初我为了寻找隐藏要素而在游戏厅包夜……）而3代的画面、音乐、系统更是同类游戏中的最高水准，使“《超级大金刚》系列”成了任天堂的代表作品之一。这种超级经典，老任当然不会放过这部经典，在GBA上相继移植了系列的3部作品。老实说，GBA上的前两作移植并没有达到应有的高度，与原作相比简直就是天壤之别，甚至一度让我怀疑“《超级大金刚》系列”是不是适合在GBA上制作。老任自己估计也认识到了这问题，所以第3作的移植采用了128M的系列最高容量，重新制作的音乐也许会让老玩家有些许不满，但GBA三作中最强的画面一定会让老玩家感叹：“大金刚终于回来了！”最有诚意的是竟然增加了全新的地图，这点可以说最让人感动。个人以为，要是经典都能像这样复活，冷饭也能变香。







美食家评价 放了一些不同的调料，吃起来既有原味也有新味，不愧是名厨出品！

冷饭厂商的冷饭狂炒——杰选作！大盗五右卫门1·2



机种	GBA	原机种	SFC
类型	ACT	厂商	Konami

提起炒冷饭的厂商，也许大家会想到很多；但如果让Konami来拿最狂炒冷饭的“奖”，估计也没多少人反对。曾有人评论说Konami的习惯是“先想出一个绝顶经典的创意，然后不断翻炒直到炒烂为止”。（笔者最喜欢的“《心跳》系列”就是被这么炒烂的。-_-b）五右卫门作为Konami的吉祥物，自然也难逃被炒的命运。鉴于笔者基本没玩过1代原作，所以只对2代作一个小评价——可爱的人物设定、搞笑的人物动作、多样的武器道具系统、丰富多彩的关卡和分支以及充满魄力的“第一人称机器对决”，组成了在笔者家乡的游戏厅人气超高的ACT《大盗五右卫门2》。事实上，笔者确实期待过此游戏在GBA上移植，看来Konami也是“深知民心”啊。与众多类似的冷饭作一样，本游戏除收录了系列在SFC上的1、2代以外，还加了一些小游戏，移植只能说是中规中矩，基本上可以认为是原封不动地照搬——当然，对于老玩家来说，他们只能一边骂Konami骗钱一边掏钱，没办法，谁让原作制作得那么好，即使与GBA上的众多优秀原创作品相比也不逞多让！



美食家评价 虽然听说主厨不把饭炒坏不会甘休，（汗）但这回炒得还算不错，及格！

也许是GBA上最后的冷饭经典——最终幻想IV

机种	GBA	原机种	SFC
类型	RPG	厂商	Square Enix

这个……我还需要什么说明吗？《FF》就是名作的象征，挂着这个招牌的正统作品没有一个不是经典，而作为《FF》在SFC上的第一作，《FF Ⅳ》无疑具有更重要的意义。从FC转战到SFC后，“《最终幻想》系列”更加焕发出了名作的风采，不但奠定了《FF》的王者地位，而且巩固了SFC在业界中的地位。多余的赞美已经不再需要，因为它是《FF》。如果要对它的细节进行什么评论，我只能说都是多余。笔者以前曾希望在GBA上将《FF》的1～6代全移植过来，没想到过了几个月后，《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》就推出了，过了一年多后，情报显示除系列第三作在NDS上重制外，4～6代作品均会在GBA上复刻（可见SE也很“体察民意”）。



接近2005年年底，《FF Ⅳ》的复刻版率先发售，先是画面较SFC版大为强化，操作感、战斗系统、剧情都保持了原汁原味，而音乐在保持原作风格基础上略有强化。而且复刻版在原作的基础上还加了新要素，但对游戏大体上没有影响——毕竟《FF Ⅳ》是一代经典，如果修改过多反而会起反作用。现在由于NDS和PSP的强烈竞争，GBA也开始走下坡。《FF》在SFC的三作在GBA上冷饭重炒，虽然证明GBA还没有“死”，但仍有可能是GBA上最后的辉煌……希望这个推测不会变为现实。

美食家评价 超经典菜，吃多少遍都不会腻，何况是三连发。

毫无诚意的骗钱作品——国夫君 热血收藏1、2

机种	GBA	原机种	FC
类型	ACT	厂商	Atlus





各位《热血》FANS别怪我把话说得这么偏激……不可否认在FC上盛极一时的“《热血》系列”是经典中的经典，无论是《热血物语》、《热血格斗》还是《热血足球》、《热血篮球》，玩起来不但让人热血沸腾，也让人疯狂大笑，在笑声中牢牢记住了国夫君的名字。热血、爽快、简单、搞笑就是“《热血》系列”的灵魂，也成了一代人最快乐的游戏回忆。2004年在GBA上重新制作的《热血物语EX》在加强了画面和音乐，仍保留了原作的精髓让新老玩家都能融入其中，而新增的多种必杀技和隐藏要素让FANS大呼过瘾的同时，也让人更加期待“《热血》系列”的其他作品在GBA上的重生。当Atlus宣布要出《热血合集》时，曾在FANS中掀起一股讨论和期待的热潮，可是当他们拿到游戏，看完了精美的片头进入正式游戏后，希望直接化为了超级失望——因为，他们看到的是FC的画面，完全无任何加强……我说，人家“《FAMICOM MINI》系列”虽然也是骗钱，但人家好歹是打着FC的旗号告诉你“我们卖的就是FC”啊，而你连马甲都没穿就出来的所谓“作品”又算怎么回事啊……绝对毫无诚意地利用FANS的热情来骗钱的作品，“金玉其外，败絮其外”是对这两作冷饭的最恰当评价，只推荐给那些无视画面和效果的超级FANS。



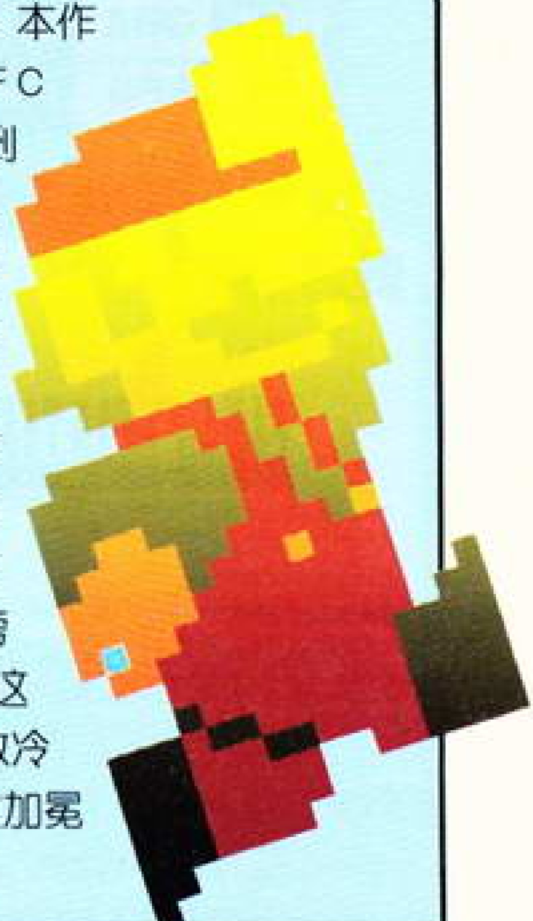
美食家评价 这个，有《热血》的超级FANS吗？我今天请客……

冷饭之神——FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟（再版）

机种	GBA	原机种	FC
类型	ACT	厂商	Nintendo



本作是为纪念马里奥诞生20周年而再次制作发售的，这个游戏可以说是经典得不能再经典的经典，但也确实是冷得不能再冷的冷饭，（汗，这样说好奇怪。）在转战GBA前就已经有过多次移植，再次被老任拿出来放在“《FAMICOM MINI》系列”里翻炒倒也不让人觉得奇怪，不过，真的没想到，本作竟然是以“原汁原味的ＦＣ１００％移植”为卖点做到GBA上的；更让人没想到的是，如此明显的骗钱作品竟然吸引了Ｎ多的玩家，再次造就了冷饭史上的销售神话。2005年，老任借“马里奥20周年”的势头将其原封不动地再拿出来卖，竟依旧在销量榜上居高不下！这更说明了这碗冷饭的王者地位——做冷饭做到这个份上，想不被加冕都难啊！



美食家评价 奇怪，这么老的经典菜系过了这么多年都没一点变化，但点的人还得排队？现在人们的口味真是搞不懂……

120%的经典移植——永恒传说

机种	PSP	原机种	PS
类型	RPG	厂商	Namco

2005年是“《传说》系列”诞生的第十年，所以2005年Namco在“《传说》系列”下的功夫特别深，PSP版《永恒传说》就是其产物之一。作为“《传说》系列”在ＰＳ上的最高作，《永恒传说》以其精美的画面、动听的音乐、感人至深的剧情、爽快至极的战斗以及超豪华的声优阵容，得到了绝大多数玩家的交口称赞，而且不少的《传说》FANS也是从这一作才开始认识“《传说》系列”，说它是“《传说》系列”史上的最高作亦不为过，说不定Namco也是因为此作的巨大成功才坚定了将系列进行到底的决心。所以当Namco宣布要在PSP上移植《永恒传说》时，它就一直处于玩家们的期待中，直到诞生。



从PSP版来看，16：9的宽屏显示以及超强的液晶屏幕不但让《永恒传说》重现了昔日的精美画面，还让画面质量上了一个台阶——战斗画面因16：9更有魄力，甚至让人有其超越了原作的感觉，这样的作品说是“120％的移植”一点也不过分！虽说这个游戏仍然摆脱不了“冷饭”的烙印，但在PSP众冷饭中，却是移植态度最认真、游戏素质最高的一部，在原创作品稀少的PSP上无疑是一个亮点。不过，在这部移植作中，原作的要素虽然一个不少，但同时也没有加入任何新要素，不愧是“完全移植”啊……





美食家评价 经典就是经典，过几年虽然味没变，但外观上好看了许多。

随身携带的另类动画——《互动剧场》系列

机种	PSP	原机种	PS	类型	AVG	厂商	SCE









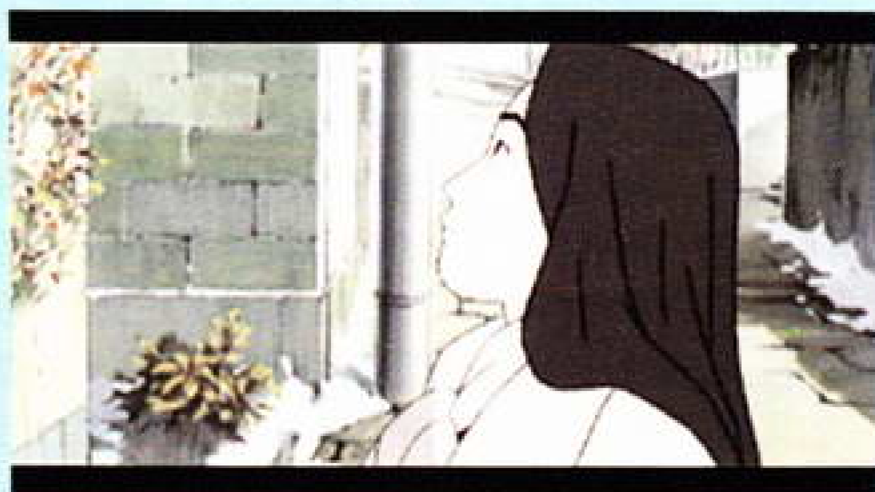
任何一部冷饭作品如果想成功翻炒，其本身必须是经典作品，否则没人吃的剩饭再怎么炒也炒不起来。“《互动剧场》系列”就属于可以被翻炒的作品。严格的来说这个系列并不能算是“游戏”，而应该算是“动画”，因为游戏全程其实就是一部完整的动画，只需要在一些关键的情节处作出选择，玩家是以“看”为主，“玩”已经降到了次要的地位，而根据不同的选择就会有N多种的可能，动画情节的发展与结局会完全不一样，同时满足了“玩家”与“看家”的需求，再加上动画本身曲折动人悬念叠出的情节，这个系列想不红都难，好歹人家只有字和声音与静态画面的《恐怖惊魂夜》也能红透半边天呢，何况是以“动画”为卖点的本系列？

众所周知，PSP的16：9的宽屏画面最适合用来播放电影和动画，所以PSP自然而然地成为这部作品最理想的移植平台。“可以随身携带的互动剧场！”决不仅仅是一句宣传口号，从最后效果来看，“《互动剧场》系列”的移植已经超出了“炒冷饭”的范畴，也许只有PSP，才应该是《互动剧场》本来的平台。另外，PSP上的这个系列已经有了中文版，大概这才是对国内玩家最重要的意义，在PS时代未能了解此游戏魅力的玩家终于有福气了。











美食家评价

色香味搭配得当，而且还具有中式风格，虽然好像是从微波炉里取出来的，但香味不减！

理所应当的老牌冷饭重炒——三国志V、VI

机种	PSP	原机种	PS
类型	SLG	厂商	Koei



老牌厂商光荣总是喜欢把自己的招牌作品之一"《三国志》系列"放到所有的主流平台上，所不同的只是后面的数字而已。移来移去，不但玩家，可能连光荣自己都记不清楚"《三国志》系列"到底在哪些平台上出过哪几部作品了，基本上只要没超过"XII"这个目前最大的数字，前面的所有数字都说明了一碗叫做"三国志"的冷饭在不断翻炒。《三国志》这个老牌系列发展了这么多年，基本系统上没有什么太大的变化，说简单了就是内政－战争－统一天下这个基本流程，至于细节上的变化，与大体相同的基本系统比起来也不是那么重要了，但也许就是这样"以不变应万变"，"《三国志》系列"也因此才会有那么多死忠吧。《三国志V》保持了系列一贯战略性和历史性极强的特色，画面、音乐等基本要素在PSP的游戏中属中上水准，不过没什么突出的缺点的同时也说明其没什么特别的优点；而《VI》虽说是系列中转折性的一代，其实还是内政部分减弱、战斗部分加强这种此消彼长的变化，武将固然每一作都在增加，但总觉得就是一个挂着一串数字的头像……唉，在《无双》的光环下，估计老牌的"《三国志》系列"也只能退居二线了，不过被拿出来翻炒一番却是理所应当的。没办法，谁让光荣是个不会忘本的老家伙呢。







美食家评价 过了这么多年这个菜的味还是老样子，我今天很饿，就全吃了吧……

文 马修

趣味知识 蛋炒饭与炒冷饭

炒冷饭，就是把前顿剩下的冷饭回锅以用油配以鸡蛋、葱花等来炒了吃，也就是我们大家非常熟悉的蛋炒饭。可能不少朋友都会炒，但想炒好却需要功夫。台湾美食家唐鲁孙先生早年居住在北京时，家里聘厨子面试内容为一菜一饭一汤，这"一饭"便是蛋炒饭，炒好后的饭要"润而不腻，透而不浮油，鸡蛋老嫩适中，葱花也要煸去生葱气味"。

蛋炒饭最早出现于汉代文献，马王堆竹简中提到的"卵熇"就是现代蛋炒饭的祖先。真正意义上的炒饭则是后来的"碎金饭"。碎金饭的视觉效果是蛋丝游走于饭粒这间，看起来像一碗碎金一般。"碎金饭"这个名字虽然给好端端的美味加了点铜臭，但也能让人形象地联想到那白色略透明的米饭与黄澄澄的蛋丝，后人又创造出了新的炒法——把饭炒得颗粒分明，并且保证每粒饭都有蛋黄包裹，使整碗炒饭看起来金灿灿的，这种炒法对厨师的手法要求非常高，因此也有大户人家聘厨子以蛋炒饭试艺这么一说，前面说的唐鲁孙乃八旗贵族之后，招聘厨子自然也非常严格。这种炒法和"碎金饭"强调蛋饭一碗而彼此分开的炒法截然不同，但却有着比"碎金饭"更恶俗、更彰现拜金主义渊远流长的名字——"金包银"。高手炒出的这么细的东西自然非常人有口福能享用得到的，因此"金包银"的享用者更多的是达官贵族大款们。慈禧太后就是"金包银"的铁杆FANS，隋朝权臣杨素则是"碎金饭"的死忠。当然，生活在太平时代的平民百姓也会自己炒饭吃，捡两个自家母鸡下的蛋打成蛋浆，拔一颗后院栽的葱切成葱花，将隔夜吃剩的饭放油锅里

不懂变通的"完全移植"——公主的皇冠

机种	PSP	原机种	SS
类型	RPG	厂商	Atlus





与大多数PSP移植作品不同，《公主的皇冠》来自PS一度的劲敌——土星的光环下。土星的2D机能自然是强到不像话，而这个游戏的2D画面也有相当不俗的表现。清新漂亮的人物设定与超级动听的音乐暂且不提，光是类似"《传说》系列"而又独具一格的爽快战斗就足以让人有玩的欲望了，而且人物比例大，给人大魄力的感觉，不得不佩服Atlus的制作能力。另外，本游戏的一些细节相当有意思，其中给人印象最深的就是"苹果可以吃三口，吃完后剩的核还可以用来打人"了，也真亏制作小组的人想得出来。遗憾的是本作与大多数土星游戏一样摆脱不了叫好不叫座的命运。登陆PSP后，本游戏可以说没有任何变化，移植度确实是100%，也就是说你看不到它与土星版的原作有任何区别——当然它肯定能唤起老玩家的怀旧情绪；而就算新玩家，也能在这个画面、创意等要素即使在现在仍然很强的游戏中找到乐趣。不过最让人郁闷的是，本来指望本作画面能像《永恒传说》一样拉成16：9使其更有魄力，最后却发现游戏的画面还是4：3，多出的部分都用所谓的"背景"填满了……我说，拉个16：9真的就有那么难么？难道非要4：3才是"完全移植"？

美食家评价 好吃却卖得少的老菜。虽然美味，不过分量似乎不适合这个盘子啊……

到此，2005年度的十大重要冷饭掌机作品已经完全讲解完毕。上面提到的游戏中，GBA占6个，PSP占4个，但没有NDS的位置。究其原因，虽然NDS具有应该不低于N64的机能，但触摸屏却成了让喜欢炒冷饭的厂商都郁闷的"问题"。可以说目前NDS上除了2004年发售的《马里奥64DS》有80%左右的内容是移植外，还没有一款冷饭作品，就是《逆转裁判DS》也加入了全新的第五章和第二语言而成为全新的游戏。（谁会为属于"冷饭"的内容去玩《逆转裁判DS》？）这，大概也是NDS的优势吧？除了那些特别顽固的坚持要"原汁原味"的老玩家外，谁会拒绝"重生经典"呢？笔者认为，这种方式才是"炒冷饭"的最高标准。当然，无论哪种方式，GBA的"照搬＋缩水"也好，PSP的"完全＋拉伸"也罢，或者是NDS的"重制＋重生"，笔者一直坚持这样一个想法：只要是经典，就有理由复活！

加上调料稀里哗啦地一炒，一道金银或包或离、碎金此隐彼现的大众炒饭便炒出来了。

蛋炒饭虽然炒的是冷饭，但吃起来却要趁热吃，我们在饭店点的炒饭虽然摊在盘中非常好看，但吃起来口感味道均不如家里随便炒出来的，原因之一就是盘中摊开的炒饭已经晾凉所致；而家中炒饭则大多用碗装，将口感和美味热乎乎地保留下来。

把游戏厂商将隔年游戏重做拿出来卖的行为称作炒冷饭确实非常恰当，和同样炒隔夜冷饭蛋炒饭相比，这两种炒饭行为还真有诸多的相似之处：材料上，蛋炒饭是拿上顿蒸出的热腾腾香喷喷的米饭来二次利用，"游戏炒饭"则是让往日一身荣耀的游戏再次杀进市场；方法上，蛋炒饭是通过油炒配以蛋、葱花等使剩饭脱胎换骨成佳肴，游戏炒饭则是通过换平台提高游戏的外在表现及增加新要素使老游戏重焕青春；



工艺上，蛋炒饭讲究厨师对火候的掌握及手法的熟练运用，"游戏炒饭"则要看厂商对新平台机能的了解程度、制作态度及厂商的移植技术；品味上，蛋炒饭要冷饭热炒并趁热吃方能体味其口感美味，游戏炒饭除了重温当年游戏的种种体验，感受厂商在移植中加入的新要素亦不失为怀旧之余的新体验。无论炒隔夜饭还是炒旧游戏，选材都是重中之重，香气四溢、干湿软硬适度的饭隔夜后炒出的饭远好于稀饭、夹生饭及陈米炒出的饭；游戏也是一样，当年大受欢迎、至今仍有铁杆死忠拥护的经典亦决定了这些冷饭之作还未发售便已有了市场。

文 软饼干



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI

龙珠Z 真武道会
Dragon Ball Z：Shin Budokai
◆Atari◆FTG◆2006年3月7日◆美版
◆1～2人◆256KB◆39.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上

PSP

作为一款首次登上PSP平台的《龙珠》游戏，本作的素质还是很高的。精细的卡通渲染画面、华丽的人物造型、大魄力的究级必杀配以动感的音乐，这些元素绝对能让《龙珠》迷们大呼过瘾。各种招数都能简单地通过按一两个键使出，而不需要你费力地去"搓"招。要说游戏最大的缺点，那就是总共只有18个人物登场，实在是太少了。

完美画面，PSP超强格斗游戏登场！

基本操作

十字键	控制角色移动
滑杆	控制角色高速移动
□	普通攻击(R)
△	蓄力攻击(S)
○	能量弹攻击(E)
×	防御(G)
L'	蓄气
R	爆发斗气

进阶操作

舞空术	快速输入←、↑或←、↓（用滑杆快速移动时斜上或斜下拉）
冲刺	快速按两次相同的方向
投技	靠近对手□+×
闪躲	↑+×或↓+×
反击	→+×
必杀技	←+○或→+○
究级技	↑+○
变身	↓+○



体力槽	降为0时就会被K.O。
体力槽数量显示	由于体力槽不光只是靠一条来显示人物体力，这里就用这小点来直观的显示人物还剩多少条体力槽。
能量槽	发动能量攻击所必须要消耗的，共有6格。
连击数	连击数越高，伤害值就越大。
伤害值	对敌人造成伤害数值的显示。
时间	对战中的时间限制(60秒、90秒、120秒、180秒、无限)。

模式介绍



龙之路模式 Dragon Road

本作的剧情模式，由许多场景和人物所串联起来的故事模式。在此模式中，玩家并不是只使用固定的角色来进行游戏，而是根据故事发展由电脑指派人物给你。这些人物里包括主角孙悟空和他的伙伴们，甚至有时候还需要你控制敌方人物来进行战斗。另外根据你在游戏中的选择路

线，会出现各种分支路线。每完成一场战斗，系统会自动开启一样物品，想要开启隐藏商品需要把所有分支路线都通一遍才行。

街机模式 Arcade

纯粹与电脑进行爽快对战的单人模式。你可以选择喜爱的角色来进行战斗，由于是纯战斗模式，所以每场战斗之间的联系非常紧密，往往一场战斗刚打完，紧接着就开始下一场的战斗。战斗开始前可以进行各种设置，包括游戏难度、战斗时间和战斗局数。用不同的人物通一遍本模式后便能开启其他隐藏人物和商品。



"Z"模式 Z Trial



特殊模式，又细分为生存模式和时间模式。生存模式里面玩家需要在只有4条体力槽的情况下尽可能多地打败对手，一旦被敌人K.O，游戏也将结束。时间模式就是考验玩家们的战斗速度了，要尽可能快地打败对手，最后根据所用时间来给予各项评价，并在结束以后开启隐藏商品。

网络对战 Network Battle

本模式中玩家可以通过PSP的"Ad Hoc"战网对战模式与其他玩家进行对决。本模式中拥有一个很特别的地方，就是能通过战斗来获取对手的战斗力等级(Power Level)，这个设定非常具有原作漫画的风味。



训练模式 Training



顾名思义，本模式就是用来练习操作的。系统能对玩家的招数进行测评，并给出最直观的数据，比如伤害度和连击数。玩家按"START"后能对陪练对象的状态进行各种设置。另外还可以在"Check Command List"选项中查看出招表。

卡片档案 Profile Card

本模式里面除了能查看战斗记录外，还拥有一个卡片设计功能，玩家可以亲自设计具有自己风格的卡片，在商店(Shop)中可以购买各种壁纸与各种装饰素材，并替代游戏默认自带的卡片。你可以对卡片进行随意修改、标注。在卡片交换(Card Sharing)中，可以通过网络与好友进行交换。



设置选项 Option

Assign Keys	按键设置
Sound	BGM、语音音量调节
Save/Load	记录和读取
Accept Battle	开启或关闭代表是否接受挑战
Voice Select	切换语音(日语/英语)
See credit	观看制作者名单

战斗技巧



爆气状态

在一瞬间爆发能量，人物全身冒蓝色斗气，动作也会变的极其迅猛，缺点就是爆气会消耗大量能量，降低防御力。过度使用会导致气绝状态，数秒内动弹不得。





追加攻击

属于追加攻击，在击飞对手的瞬间连续按R键便可使出一系列另人眼花缭乱的空中追打，就跟打棒球一样。使用本招比较耗能量，能量消耗完攻击也随之停止。



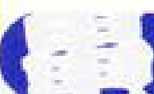




爆气冲刺

以极快的速度接近对手或者回避对手攻击。一旦能量消耗完，冲刺状态即终止。

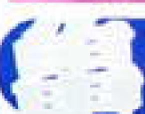




爆气强力一击

比普通蓄力攻击还要强力的攻击，在爆气冲刺状态下接近对手按△键便能使出这招，打中对手的瞬间出现特写画面，并让对手出现硬直。





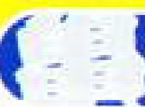
逆反攻击

按×键除了能上下左右躲闪外，如果在被对手击中的同时按“→+×”便可以瞬间转移到对手身后并作出攻击动作。在被气功波打中的瞬间按×键可以反弹对手的气功波。

必杀技

大致分为两种，分别是“←+○”和“→+○”，都属于普通必杀技，按键速度和时间长短决定威力大小（招数随选用人物不同而有所变化）。

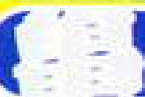




究级技

输入“↑+○”便能使出威力惊人的超级攻击，发动究级技的画面虽然华丽，但是也有被对手打断的可能。发动究级技所需的能量因人而异，不过基本上都需要能量槽颜色变为灰蓝色才能使出。另外在究级技发动过程中连续按动○键，则究级技威力会提高到极限。如果在近身被敌人打中的瞬间使出究级技便能瞬间闪到敌人背后发动究级技。





变身系统

输入“↓+○”便能变身进入超级状态，浑身冒金黄色斗气，战斗力猛增。只要游戏人物处于Normal形态时，需要能量槽颜色变为蓝色就能够变身。不过这里要说明的是，如果你选用普通形态的人物是没法变身的，必须先拥有该人物的超级形态，并在进入战斗前选择该人物的超级形态（在人物头像处按←、→选择）进入游戏，那么在游戏中便能够进行变身。





由于每个人物在招数套路上各不相同，以上所介绍的只是一些共通的操作和玩法，起一个抛砖引玉的作用，具体每个人物有什么特色以后有机会再进行补充。最后说个题外话，由于软饼干我所用的是早期的PSP，□键反应比较迟钝，玩本游戏时特别不爽，另外感觉像这样激烈的格斗游戏对PSP的磨损还是挺厉害的。



文 胧月

瞬感连环方块

瞬感连环方块
瞬感パズループ
◆Nintendo◆PUZ◆2006年3月2日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆3800日元
◆对应DS震动卡◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

《瞬感连环方块》是原PC平台的一款品质优秀的PUZ，在国内PC玩家群里有着不错的人气和口碑。以NDS平台重新制作过的本作，操作起来更加方便，很适合随身携带以打发时间。

基础介绍

进入游戏后，可以看到主菜单，从上到下依次是“挑战模式”、“探索模式”、“谜题模式”、“对战”、“选项”。其中前三项是游戏的主要模式，下文会重点介绍。

对战：该模式中除了可以跟朋友联机外，附带游戏的教学模式“チュートリアルを　る”，AI会直观地演示各种玩法，即使不懂日文也没有关系。

选项：选项菜单又分成“设定”、“赠送体验版”、“通勤一笔奖励”、“职员表”4项。

游戏规则

本作的玩法比较简单，用触控笔将发射台中的宝石发射到在轨道中运行的宝石群里，使得三个以上的同色宝石连接在一起就可以将之消除了。



基本四要素

宝石

即标题中的“方块”，有多种不同的颜色。轨道中的宝石不受玩家控制，慢慢沿着轨道运行；发射台中的宝石则是玩家可以操作的。

发射台



在此电脑会源源不断地给玩家提供宝石，这里也是玩家惟一可以直接操作的地方。用触控笔点击发射台上的宝石，向外轻轻拖拽就可以发射出去。

轨道和死亡洞口



宝石的运动路线。轨道的一端是宝石的源头，另一端是死亡洞口。源头会不断出现新的宝石，使得轨道里的宝石线越来越长，当宝石堆砌到死亡洞口的时候就会GAME OVER。

以上是所有关卡中的最基本构成，当然本作中实际出现的道具远不止这些，不同的关卡里会有着某些特殊的构成部分以增加游戏的娱乐性和难度。

消除宝石时我们应该注意的技巧

引力



宝石消去后必定会在轨道里留下空隙，此时当原消去宝石处的两头连接了相同颜色的宝石，这两块宝石就会因为之间的引力而靠拢到一起。如果是异色，那么就不会产生引力。

连锁

当宝石消除后，由于引力靠拢到一起的宝石如果依然形成了三个以上的排列方式，那么便会再次消去。这样就形成了最简单的两连锁。当然以此还可以继续衍生出三连锁、四连锁……可以说连锁是游戏的首要技巧。尤其在挑战“挑战模式”的高难度时，轨道中的宝石排列琐碎，且宝石的输送速度大大加快，所以不用连锁可以说是无法赢得游戏的。



挑战模式

游戏的最基本模式，相当考验玩家的基本功。该模式的轨道是很朴素的蜗壳形，玩家需要做的就是把源源不断出现的宝石消除，一旦宝石堆砌到了死亡洞口游戏就会结束。而在消除宝石的同时玩家自身的等级也会提升，到达 99 级时就算过关了。

加速火箭



每当玩家的等级到达（10 × N－1）时，轨道里就会出现加速火箭（如图所示）。该火箭会将宝石以更快的速度推向死亡洞口，对玩家而言是个不小的威胁。排除这种威胁的方法有两个——1.发射宝石直接打碎火箭；2.将火箭前方的宝石全部消除，该火箭也会自动消失。

万能宝石



有时发射台会出现一颗巨大的圆形宝石，发射该种宝石后，被击中的宝石及轨道中的所有同色宝石都会消除。可以说是形成连锁以及缓和威胁的利器。

对于热心钻研此模式的玩家而言，也许 lv99 已经不再是什么门槛。这时就可以去挑战更高数字的连锁和得分了。将normal难度打穿后还有更难的 hard 等待大家挑战哦。

探索模式

以关卡方式推进的模式，所有的关卡在上屏以星系的形状排列。该模式下的关卡非常多变，轨道的形状、轨道的机关、干扰道具、发射台的数量都会有所不同。关卡进行期间穿插了 BOSS 战，BOSS 战中不会出现轨道。

柏青嫂



探索模式下的独特设置，将宝石发射到如图所示的洞口里就会启动柏青嫂。柏青嫂里的图案都是游戏中的有利道具，当横行或者斜行排列的图案相同时，该图案对应的道具就会在轨道里出现，帮助玩家顺利过关。

双置轨道



由一条主轨道分成两条路线，主轨道的连接点会定时在两条分支上切换。一定要提前作好准备，尽量不在分支轨道里残留下宝石，否则路线突然变化时会手忙脚乱。

烟幕

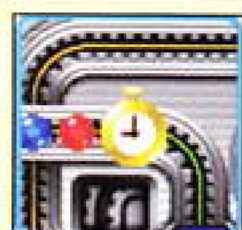


干扰视线的障碍物。消除的方式有两种——1.向麦克风吹气；2.利用触控笔驱散。

由于关卡中的特殊道具实在太多，所以只能介绍一些典型的给大家。更多有趣的东西留待诸位自行探索吧。

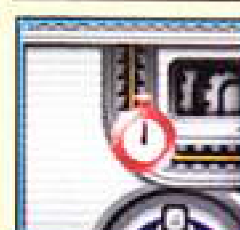
道具

黄时钟



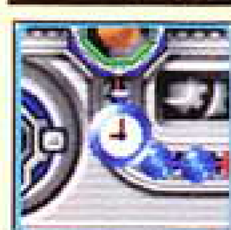
▲宝石运动停止。

红时钟



▲宝石运动速度变慢。

蓝时钟



▲所有场中的宝石退回原点。

谜题模式

发射限定数量的宝石清除轨道，不能多用也不能少用，并且轨道里的宝石必须完全消除，否则不算过关。

和《通勤一笔》的联动

在运行本游戏时，在NDS的GBA卡槽里插入《通勤一笔》就可以实现两个游戏的联动。不过联动对《瞬感连环方块》一方而言并没有什么好处，倒是《通勤一笔》里会出现新类型的色块和关卡。

文 软饼干



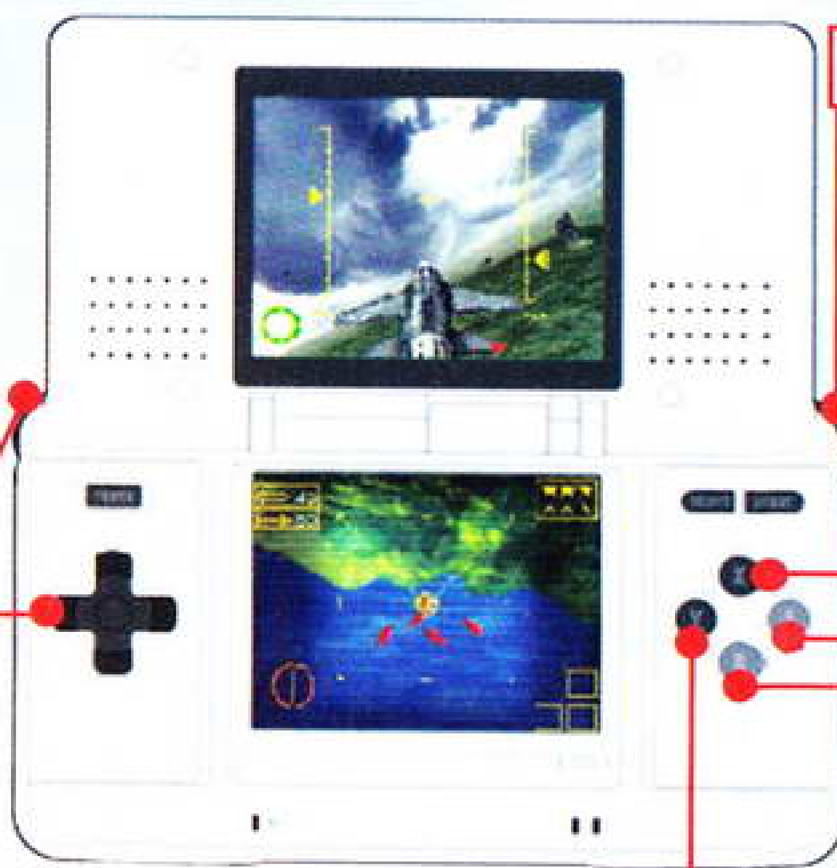
作为NDS上为数不多的模拟空战游戏，从游戏的实际素质来评价，本作还是值得玩家们去体验一下的。良好的操控性弥补了画面上的粗糙，火爆的背景音乐配合耳机中僚机的指令使得临场感倍增。惟一比较失败的就是游戏中关卡的难度设置似乎欠平衡。

壮志凌云
TOP GUN
◆Taito◆SLG◆2005年2月23日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆5040日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

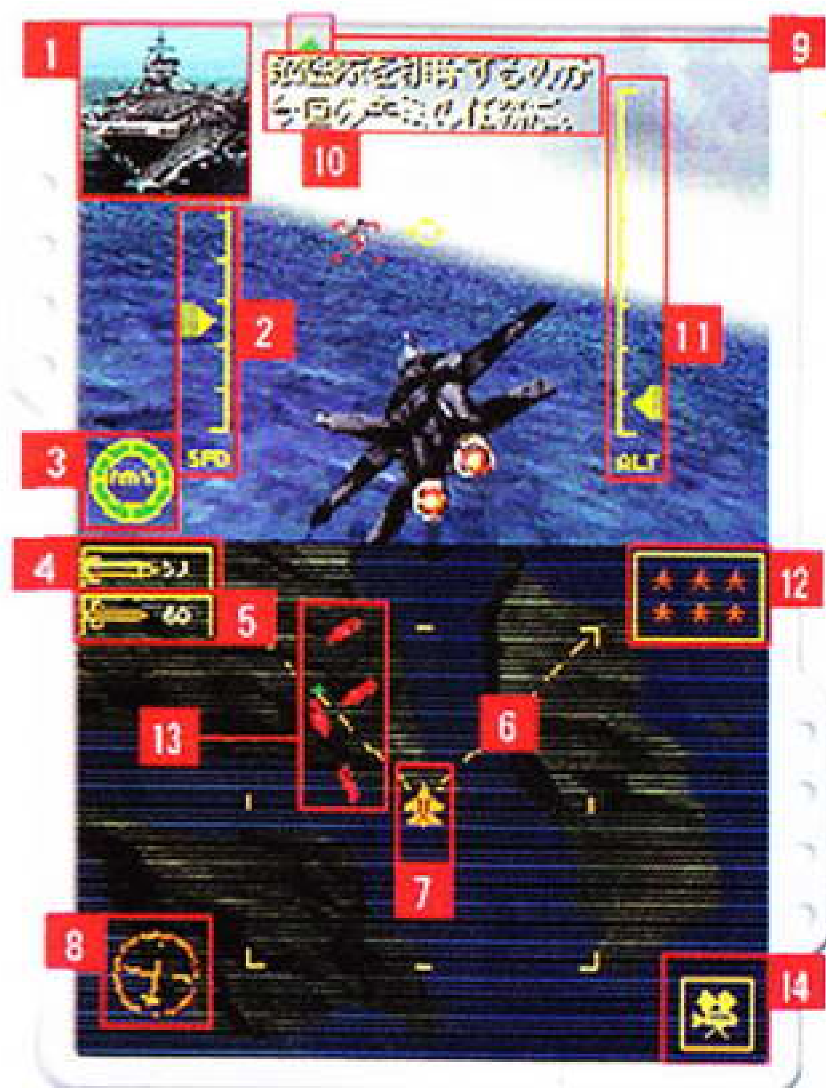
翱翔在蓝天的空中游侠！

菜单	
キャンペーン	故事模式
フリーフレイ	自由模式
对战フレイ	对战模式
オプション	游戏设置
クレジット	制作人名单

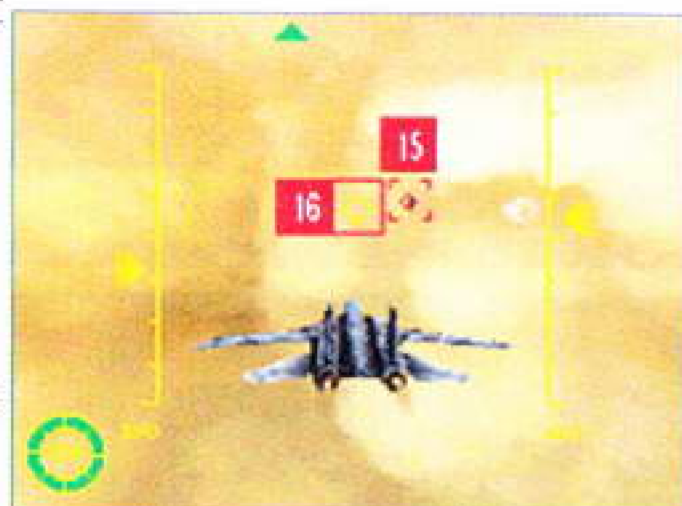
操作



界面解说



1 总部画面
2 速度表
（指针越高速度越快）
3 机体状态（HP）
4 制导导弹数量
5 火箭弹数量
6 视野范围
7 自机
8 方位表
9 任务目标方向
10 任务提示
11 高度表
（指针越高高度越高）
12 代表任务评价值
13 敌方目标
14 视点切换（需要点击）
15 瞄准器
16 锁定瞄准



默认战机介绍

F-14



多用途舰载战斗机，飞行高度与航程都很优秀，最适合投入到激烈空战中。携带40枚制导导弹和50枚火箭弹。

F-16



属于轻型战机，体积重量最小，非常适合空战。携带30枚制导导弹和40枚火箭弹。

F/A-18



相对与F-14和F-16，本机素质是最平均的，具有迷彩掩护色的机身非常适合投入到打击地面部队的战斗中去。携带50枚制导导弹和60枚火箭弹。

故事模式简单流程

MISSION 01

作为训练关，首先要熟悉操作，依次要做加速、减速、爬高、俯冲的动作；接着依次使用机炮、火箭、导弹（需要锁定）把热气球打爆；最后锁定三次教练机和回避三次教练机的攻击便可通过此关。

MISSION 02

同样是训练关，主要是熟悉飞行操控，在峡谷里面慢慢飞行，沿路打掉空中的热气球。路上的障碍物可以开火清除。

MISSION 03

终于投入实战了，地图上红点表示敌方目标，飞行时要注意躲避地面的防空炮火。前去炸毁绿色三角所在位置处的仓库，接着迎击出现的敌方战机。然后炸掉第二处绿色三角标注地点的仓库。

MISSION 04

空中大混战，游戏开始后先飞近僚机，这时敌方空军大部队便密密麻麻出现在视野中，大约有十几架，小心应付便能轻松通过。

MISSION 05

从航母上起飞后先要解决我方航母附近的3艘敌舰，然后前去摧毁6台对空导弹发射器，最后前去炸毁地图上用绿色三角标注的机场设施。

MISSION 06

这关是夜战，首先摧毁海面上的6艘敌舰，然后依次清理油田处地面目标，最后击退3批敌方战机后便能通过此关。

MISSION 07

本关几乎是第6关的翻版，不过改在白天执行任务，任务是歼灭油田附近的敌方地面部队，保护油田设施。战斗中注意优先消灭地面的防空导弹车。

MISSION 08

本关任务是保护我军的S-3B爆击机，在空中与出现的敌方战机进行较量，注意抓紧时间快速消灭敌战机，因为一旦我军有爆击机被击落就会导致任务失败。

MISSION 09

先击沉海面上的5艘敌舰，再飞去目标区域轰炸敌方军用基地。注意战斗时最好优先击毁地面的防空导弹车。

MISSION 10



本关任务是拍照，飞到地图上绿色三角的地点便会自动进入拍照状态，拍照方法很简单，需要利用触控笔在下屏把慢慢下坠的小红点给包围，具体操作就是划3条直线组成一个三角形把那个下坠的小红点给包围起来即可。建议在拍照前先把敌战机给清理掉，然后以最慢的速度飞到拍照地点。另外本关还要注意飞行高度，时刻留意高度表，不要飞太高或太低。

MISSION 11



雪天任务，也是非常讲究飞行技巧一关，一开始先要贴着地面低空飞行，由于任务地点是雪山，环境比较恶劣，很难看清飞行路线。当穿过一个窄窄的小峡谷后就能加速提升飞行高度了，然后按照地图指示摧毁所有地面目标。

游戏评价系统

游戏时在下屏幕右上角的6颗星星代表当前关卡的评价，每关的评价值达到一定数量，便能开启隐藏战机和隐藏关卡，条件确实比较苛刻，想要每关都拿到6星可是要费一番力气的。

文 月神侠 编 马修



原始外星人
Alien Hominid

◆Zoo Digital◆ACT◆2006年2月3日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆64M
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上 GBA

黄色的小外星人又来啦！本作原来是一款在欧美很流行的FLASH游戏，虽然画面很卡通，但是却很暴力，难怪会被列为12岁禁。之前笔者就在电脑上见识了这款游戏，因其模仿《合金弹头》的操作而深深喜欢上了它。但是因为在电脑上只能用键盘操作，实在很不习惯，如今终于可以在GBA上玩到原汁原味的游戏啦！制作公司Zoo Digital曾经在GBA上移植了不少电脑上经典的小游戏，如《打鸭子》等，不久前还发表了本作的各家用机版。现在就让我们来看看本作在GBA上的表现如何吧——

基本操作

以下操作以人物向右为准	
→／←	移动
B	射击
A	跳跃
L	乘成／下车
R	手雷
按住B	武器蓄力攻击
→+L	冲刺
↓+L	钻地
空中↓+A	骑在敌人头上

钻地技能可以在敌人经过时按B将其拖入土中，按A跳出，注意不要在土里太久了，不然会憋死，地上还会竖起一块墓碑……使用↓+A骑在敌人头上后，再按B会一口咬掉敌人的头。(–_–！)

菜单说明

GAME	开始游戏。
OPTIONS	游戏设置，觉得画面太血腥可以关闭喷血效果。
MINI GAMES	小游戏，过关后开启。
HIGH SCORES	最高分。

进入游戏，你会发现很像《合金弹头》，丰富的乘物和武器，靠近敌人自动换刀攻击、夸张的人物表情……熟悉合金的朋友们相信很快就能上手。游戏难度不是很大，一共有3大关12小关，一个小时左右就能通关一遍。

BOSS战简介



游戏中的第一个BOSS，很简单，多多利用地形。站在台阶上面蹲下来射击，等它要发射激光的时候就跳下来。BOSS冲过来的时候再跳到台阶上。如此很轻松的可以干掉它。



站在它的下面射击，BOSS手举起来的时候就是它要砸地面了，赶紧跳起来。



泥土怪，射击它下面的水龙头，把盖子打坏，水喷出来会对它造成伤害。

按A键可以吸收敌人坦克射出的炮弹，再丢在它身上，注意不要吸过头，否则会伤到自己。



这关是空战，按L或者R是加速前进，B是射击，先收集飞船的零件，最后要面对敌人的飞船。



这个BOSS其实很简单，注意它扔的炸弹是全地面攻击的，看到它扔炸弹要记得跳到空中躲避。



四只机器熊，会轮流攻击你，小心避开就行，变小时可以站在角落射击，这样不易被打中。



只要站在它下面猛烈射击，就可以在它攻击前干掉它了。

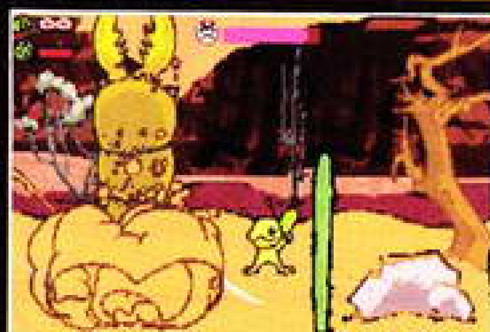


还是空战，跟着箭头的指示就可以了，要先把飞船上人形周围的防护罩打掉才可以伤到它。

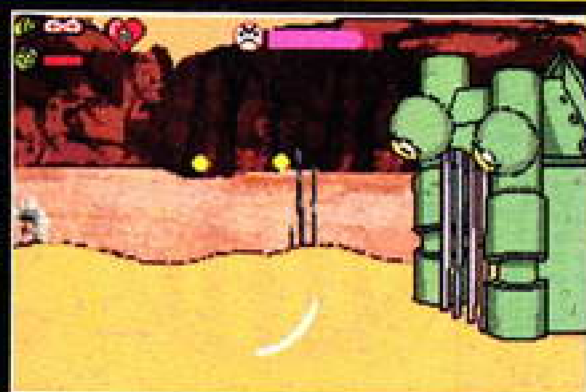




这关的龙卷风要钻入地下躲，BOSS是一只大蜈蚣，直接攻击它的本体就可以了，要善于利用钻地的技能来躲避它的攻击。



这个门直接攻击就可以了，它的子弹很好躲的。



最终BOSS跟《合金弹头》里的某个BOSS一模一样……靠近了它会割你，靠远了它会发射燃烧弹，很难对付，需要耐心跟它周旋。





这个游戏中到处都可以看到《合金弹头》的影子。但是本作不仅局限于模仿的，更在很多方面有独特的创新。虽然在斩杀敌人时很血腥，但游戏中处处不乏各种幽默元素。是个适合随时随地休闲的小游戏，向大家强烈推荐！



3·15特企——游戏奸商黑店大曝光!

3月15日，是保护消费者权益宣传日。在此，我们不得不提到一群人——奸商。有句俗语叫做"无商不奸"，这么说当然有点以偏概全，但遭遇奸商的滋味真比行夜路撞鬼还难受。现实中由于奸商的存在，使得原本休闲的消费购物变成了与商家勾心斗角的博弈；游戏中，我们也随处可见奸商的身影。和现实中的奸商一样，游戏中的这帮家伙也是贪财好利、见钱眼开、不择手段、见利忘义、坏事作尽。今天，我们就将这些奸商及黑店曝光给大家！

文 王佳 编 马修

让我们一起来揭露奸商笑脸下的丑恶吧



什么样的商人才能被称之为奸商？笔者认为，奸商就是为商不仁，喜欢坐地起价，偶尔也会囤积居奇，哄抬物价，搞些投机倒把之事，对于金钱十分看重的商人。那奸商应该是什么样子的呢？笔者认为奸商一般都会比较富态，脸上成天堆着笑，而且笑得十分猥琐(应该是对着你的钞票笑吧)，十足的奸笑，若是再加上个八字胡就更好了，而且还喜欢欺骗消费者……(马修：不可以貌取人哦，马修家乡一奸商就一脸的傲横相。)

恶意抬价，恶语相向

代表人物：霍安

出处：牧场物语

上门推销的行销方式当然也应该在本次话题的讨论范围内，我们这次要说的是个上门推销苹果的中国商人(丢中国人的脸)。每月初(而且几十年如一日)他都到主角家门口推销苹



果，但挺一般的苹果被他起个名就把价格提高到500，这也太黑了，简直和《太后大酒店》的"宫廷白萝卜"如出一辙。买他的苹果肯定吃亏，但要是不买，他还骂骂咧咧，素质实在太低了。

霍安的好色也是响当当的，看到美女就来个什么免费大赠送，碰到主角就什么都没有，还口出恶言，这明显违反了市场交易中公平公正的原则。在《女孩版》中居然用这种花招当上了结婚候选对象，实在是造孽呀……像他这种对消费者趾高气扬，对金钱顶礼膜拜的无良奸商，我们应该予以坚决的打击。(这使笔者想到了一个饭师傅，他打饭，女的多男的少，还没好脸色！)



▲霍安应该属于游走于大街小巷的货郎，但普通货郎绝对没有霍安穿得那么衣着光鲜。

这一类奸商通习推销之术，还有骂街之本领。他们往往不把商品真实的价值告之消费者，却索要高价，简直是大"忽悠"。而且素质低下，一进门时笑容可鞠，但一旦买卖不成立刻露出市井俗相，轻则骂骂咧咧，重则无理取闹纠缠不清，实在是让人头疼不已。

为商不仁，乘人之危

代表人物：哈马

出处：恶魔城 晓月圆舞曲

大家一定以为笔者冤枉人了，不是的！哈马同所有人一样被困在城堡里，这时候仓真——这个高中少年不顾个人安危迎难直上，虽然说这是宿命，但这又是一种多么崇高的精神！而这时，在仓真最需要帮助的时候，我们的哈马大哥不但不倾囊相助，却让仓真自个儿到怪物身上剥盔甲，拣武器……实在不像话；而且像恶魔城这种鸟不拉屎的地方经济又不发达，卖的东西还挺贵，绝对是乘人之危趁火打劫，不是奸商是什么？像这一类人，成天把自由交易挂在嘴上的家伙是何其狡猾。市场经济需要自愿原则，不错，但是在特殊的时候、在大家还没有脱险的时候，这些奸商是不是该考虑一下整体利益？就好比是现在，我们拿什么来在游戏行业中达到世界领先水平，如果我们都没有机会接触先进的游戏，还谈什么超越呢？所以奸商朋友们还有什么理由将正版游戏卖得这么贵呢？



▶看似粗犷豪迈的哈马，实际上是个趁火打劫的大奸商。

欺内骗外，不讲情面

代表人物：瓦里奥

出处：瓦里奥制造

为商什么最重要？诚信！无论是对消费者，还是对合作伙伴，都该以诚信为行事原则。但有些奸商就不是这样，赚了钱后便挟钱跑掉，让合作伙伴白忙一场。贪财的瓦里奥就是这么一种人。且不说他在卖游戏的时候捞了多少不义之财，就单单说他在最后赚了钱后吧，毫不讲情面，把帮助过他的朋友的钱毫不客气地卷走，并且坐火箭逃走，要去火星吗？真不知道他那笔巨款到了太空有什么用，难怪连他的朋友都骂他是贪婪的废物了……但恶到尽头终有报，大叔也得到了应有的下场了…… 这类奸商最大的特点就是欺骗生意上的盟友，为了钱，他们可以不讲情面，不念情谊。但这种奸商大多没有好下场，就算老天爷不收拾他，法律也会惩办他的。



▶瓦里奥的贪财是有了名的……



如影随形，欲罢不能

代表人物：尼基塔

出处：新约圣剑传说



不知大家有没有一进商店就会有购物的冲动，就算之前已经决定不买什么了，结果还是买了一堆没有用的东西，反正笔者是有的——这也就是这种奸商的厉害之处了。这只大兔子一天到晚在主角面前晃来晃去，为了将之打发掉，为了以后不乱花钱，主角便花点钱买点东西。谁知它竟抓住了消费者的消费心理，永不满足，一次又一次地出现，誓要榨光主角所有积蓄！这类奸商都是流动商贩，他们的商品看似很精美，其实大多是绣花枕头，是食品不太卫生，是物品不太耐用，而且没有售后服务，消费者合法权益得不到保障。就拿卖糖葫芦的来说，他们就喜欢往小朋友多的地方去，然后一直待那儿等着，小朋友总会受不了买的，然后吃坏了肚子只好自认倒霉。

杀人越货，不择手段

代表人物：小中大

出处：逆转裁判



说到这个人，大家一定会恨得牙痒痒的吧，不错，他就是将我们可爱可亲可敬的千寻老师杀害的凶手！这个人成立了一家所谓的小中文化公司，其实是一个窥听别人秘密然后再转手的奸商。这家伙为了金钱什么都干得出，窃听、勒索、恐吓……他无一不精通，用“杀人越货，不择手段”来形容他可是一点都不过分。这种奸商中的“极品”最后走上自取灭亡的道路也是可想而知的。不过这种奸商在现实生活中不多，（多了还了得！）但肯定存在是毋庸质疑的！且不说杀人越货，不择手段的奸商就多得是，我们消费者一定要避免与这种高危人物打交道。

小本经营，大赚钱钞

代表人物：地摊商贩

出处：《黄金太阳》系列

地摊在《黄金太阳》中是很常见的。英雄们闲来无事，看看小地摊上能不能淘到点宝贝。一看，满目是破铜烂铁，价钱还不便宜！众所周知，《黄金太阳》中的好装备都是打敌人时拣的或是宝箱中拿的或是自己打造出来的，地摊上面根本买不到好货。难不成他们都以为英雄们是外行好榨钱吗？就好像我们这边有个JS拿了一台GB推销给一个外行，还说是好货色，花点钱值得，笔者当场晕死过去……这是典型的拿垃圾骗外行人的钱财的奸商行为。看似老实买卖，其实是大骗特骗。所以说隔行如隔山，亲爱的朋友们以后若是购买自己不熟悉的东西时，最好找一个懂得行情的人做参考，这样才不会被奸商所骗。



▲这GBC怎么卖得比NDS还贵？是不是听我口音不是本地人就把我当成外行了？

垄断价格，大赚黑钱

代表店：秘密店

出处：《火焰之纹章》系列

在《火纹》的世界中，想要获得厉害的武器、实用的魔法杖、大量的转职道具、提升能力道具，都得从秘密店里购得。但是这些东东价格都不菲，少的要几千，多的要上万，不是我等"工薪军队"能够承受得起的。但是当我们亮出一张贵宾卡后，价格居然一下子降了一半。天上能掉馅饼吗，就算能掉馅饼，它能掉钞票吗？显然其中还有巨大的猫腻，看他一下子(连想都不想)就降了一半，足见其成本是非常低的！首先就是大搞垄断，其价格水份之大严重侵犯了广大劳动人民的金钱和感情……幸好我们有贵宾卡，没有贵宾卡的朋友就别说被他们坑成什么样了。 像这种奸商在生活中也是随处可见的，有的商家不明码标价或是标价很高，然后假惺惺地在消费者的面前"大放血"，其实自己的赚头可能比一般时候还要多，却还要给消费者一种"赚到了"的错觉，这种不给消费者知情权的行为委实可恨。


▲当战士也不容易，不仅要面对穷凶极恶的敌人，还要时刻提防奸商的欺诈。

黑恶势力，为所欲为

代表组织：LOGOS

出处：机动战士高达SEED Destiny

被称为死亡商人的LOGOS，是一个靠贩卖军火，大发战争横财的一个集团。它故意挑起战争，然后向参战国输入军火，这就意味着和平年代它无钱可赚，所以要到处挑起战争。不过最后，这个为非作歹的集团并没有什么好下场，几个头目死的死，被抓的被抓，也算是他们应得的下场了。在现实生活中，这种类型的奸商往往会挑起另外两个或多个商家的竞争，让他们相互消耗，以期达到使自己的商品处于更有利的地位的目的。实在是奸商中的奸商！


▲蓝波斯菊的首领洛德·吉布列，LOGOS的议员。

其实，游戏世界中的商人虽然看起来都一脸善相，但大多数都是不折不扣的奸商。像你的武器栏满了想卖掉一些，就只能咬牙半价卖给商人，而这些奸商一般都会将这些东西全价卖出去。而且越在主角需要高级武器装备时，他们就把价哄抬得越高。以上曝光的只是游戏世界中众多奸商黑店中比较有代表性的几个，希望大家能举一反三，能擦亮慧眼，看破隐藏在奸商脸上专业的笑容后边的真正目的，不再上当！也希望每个玩友都能学会用法律的武器保护自己的合法权益，与奸商作斗争。只要我们时刻具有保护自己合法权益的意识，随时随地都能拿起法律的武器捍卫自己的合法权益，那么每一天都会是3·15！



文 铭风

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

圣剑传说DS 玛娜之子

圣剑传说DS CHILDREN of MANA

◆Square Enix◆A·RPG◆2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元◆512M
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

如果本作的名称不是叫《圣剑传说》的话，游戏那优秀的音乐，战斗时不错的战斗打击感，配合联机共同冒险的系统一定是联机共同冒险的好游戏。不过既然是“《圣剑传说》系列”的续作，游戏单薄的剧情，简短的流程可就不能让FANS满意了。不过说回来，只要你喜欢，还是能够从游戏中获得乐趣的。

菜单介绍

セーブ	储存记录
ステータス	查看觉得状态和当前接受委托的状态
ジェム	辉石的装备和解除
アイテム	进行武器防具的装备
マルチプレイ	多人游戏，和朋友共同冒险。所有进度归进入建立队伍的人，参与者保留获得的道具。而在联机通过迷宫一定次数后可获得名为“异世界的XX”的系列的辉石
フラミーを呼ぶ	呼唤风之精灵芙拉米到世界各处冒险

基本操作

十字键	控制角色移动
A键	调查，对话/用武器攻击
B键	按住后施放魔法
X键	用武器攻击
Y键	使用道具
L键	切换当前装备道具
R键	切换当前装备武器
SELECT键	在右下能量槽蓄满后按此键可发动FEVER模式，特殊攻击变为了必杀技

村庄设施介绍

游戏的主要舞台是一开始的玛娜之村，这里的设施不多。在左边的月之亭内有三个柜台，它们的作用分别是进行辉石买卖和合成，进行武器、道具的买卖，接受普通委托的。而在门口的美人鱼姐姐处可询问到众多游戏方法，对新人很有帮助。左上的村长处可以进行四种武器使用方法的训练。最后在上方石碑旁的缇丝处可以交换当前装备的精灵。



精灵

游戏中一共有8个属性的精灵，冒险时只能携带其中的一名共同冒险。下面将所有的精灵的功能为大家列举出来，方便选用。按住B键发动精灵后，控制主角去碰精灵，就会产生辅助效果。而放着不管，精灵就会释放攻击魔法。



サラマンダー

攻击魔法　エクスプロード
以精灵为中心发生爆炸效果
辅助魔法　フレイムセイバー
替武器附加效果，
让攻击一定几率使敌人着火。



ノーム

攻击魔法　アースクエイク
以精灵为中心斜方向冒出岩石攻击敌人。
辅助魔法　ダイヤセイバー
替武器附加效果，让攻击一定几率使敌人陷入无法攻击的状态。



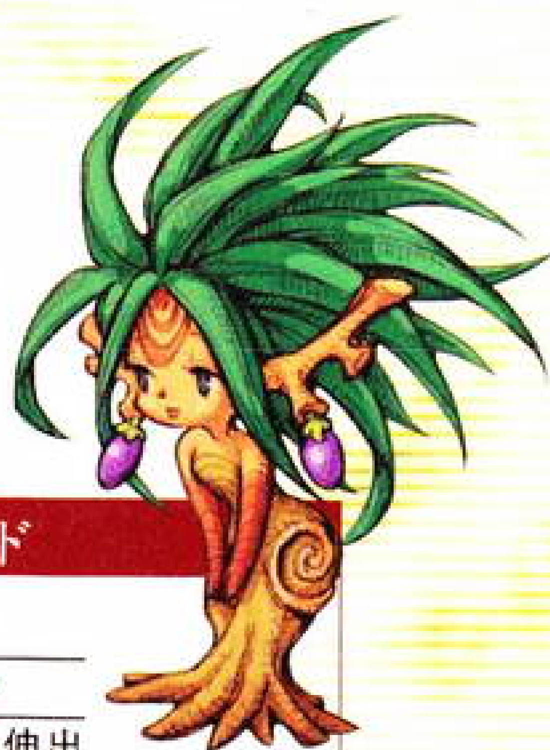
ウンディーネ

攻击魔法　アイススマッシュ
以精灵为中心向外散发十字形的冰属性攻击。
辅助魔法　アイスセイバー
替武器附加效果，让攻击一定几率将敌人冻住。



ジン

攻击魔法　エアブラスト
以精灵为中心放出旋转的旋风来攻击敌人。
辅助魔法　サンダーセイバー
替武器附加效果，让攻击一定几率使敌人陷入麻痹状态。



ドリアード

攻击魔法
ツリーヴァイン
以精灵为中心伸出十字形的荆棘来攻击。
辅助魔法　オーラウェイブ
回复我方异常状态，并在一段时间内使敌人的状态攻击无效。



ルナ

攻击魔法　エナジーボール
以精灵为中心放出四道光柱攻击。
辅助魔法　ライフブースター
回复我方少许HP。



ウィスプ

攻击魔法
ホーリーボール
放出回转的圣光球来攻击敌人。
辅助魔法
ヒールライト
回复我方HP。



シェイド

攻击魔法　ダークフォース
以精灵为中心，引发爆炸攻击。
辅助魔法　インビジブル
让角色变透明，使敌人无法发现。

武器



游戏中一共有四种武器，不同的武器有不同的功效，能破除地图上相应的机关。玩家可以同时装备两种武器，按下A和X键可分别用相应的武器进行攻击，而按住攻击键后可发动特殊攻击。剑的攻击速度快，连击数高，是战斗常用武器。特殊攻击“防御”能减少直接攻击的伤害，同时将敌人的远距离攻击反弹回去。链锤攻击范围大，清除杂草等十分方便，特殊攻击是将远处的道具拉过来。弓箭能进行远距离攻击，特殊攻击是放出音符。锤子的攻击速度虽然慢，却是能够打碎巨大路障的惟一工具，同时某些关卡中还要用锤子的特殊攻击将按钮砸下才能继续前进。在按下L/R键后就可重新设置两个按键所使用的武器。



辉石系统



辉石系统是本作的新增系统之一，在冒险的过程中，玩家将会获得辉石。你可以将这些辉石装备在“玛娜盒”里，让角色获得各种各样的能力。其中有强化能力的，也有改变武器特殊效果的，能够在战斗中给予很大的帮助。除了冒险外你还可在玛娜村的商店里购买到各种辉石，在资金足够时你还能在商店里进行合成，将低等级的辉石合成为高等级的。辉石分为好几个种类，各个种类的功效都不相同。本文最后的附录里将能够通过合成获得的辉石的作用列举一下，方便大家收集。（其中获得方法只列举其中的一种获得途径。）



关于游戏的流程

本作的进行方式是任务制，发生剧情或接收了任务后就要按照要求到达指定迷宫的指定层。而通过每一层的方法就是按照下屏的提示找到隐藏在关卡中的光之露，带着光之露来到光之泉处按A就可。如果提示隐藏在某场景物件里的话（比如冰块），光之露就隐藏在普通的小冰块内，而光之泉隐藏在那种只有用锤子才能敲碎的大冰块下面。

隐藏处提示一览	
植物にかくされている	隐藏在草中
魔物が持っている	在敌人身上，一般要全灭才能获得
特定の魔物たちが持っている	特定的敌人身上
宝箱にかくされている	在宝箱内
ツボにかくされている	在罐子内
サボテンにかくされている	藏在仙人掌内
氷にかくされている	隐藏在冰块中
切りかぶにかくされている	在树桩内
结晶にかくされている	隐藏在水晶中



流程详解

在很久很久以前，世界的中心有个名为伊露迦的岛屿，玛娜之树便矗立在这个岛屿上，围绕着树和圣剑发生了许多故事。其中有一次圣剑凭借自己的意志向玛娜进行挑战，这个故事就从玛娜之村开始。

主角正在村长的教诲下结束了今天的练习，然后在村庄上部找到了缇丝。由于最近周围的花草和动物的样子都十分奇怪，所以她委托主角将记录了这些异常的笔记本带给村长。回到村长处将笔记交给了村长，此时岩石王瓦滋来访，他向大家展示了最近获得的辉石。这些奇异的石头拥有着神奇的力量，可能跟10年前被封闭的异界之力有关。而村长也根据笔记，告诉瓦滋最近伊露迦岛的状况也有点奇怪。

正说着，发生了地震，而村长上方的石碑也在同一时间产生了裂痕。随着村民的报



告，众人得知了玛娜之塔也被白光所包围的消息。而缇丝还被留在了塔中……主角义不容辞地前往进行救助。瓦滋给了主角玛娜盒，而村长则给了能够在任意时间回到村子的魔法绳索。整备完毕后就可出村，出发时要选择一名精灵来共同冒险。

玛娜之塔

来到了最初的迷宫玛娜之塔，这里会教你通过迷宫的方法，要取得光之露在光之泉上按A键。迷宫没有太大难度，对付弓箭手可以试一下剑的特殊攻击。在塔顶，主角见到了缇丝，同时也得知了白光的真正面目，是只浑身



燃烧着火焰的巨鸟ザンガ，不过主角的攻击对其完全没有效果。在攻击了一定次数后发生剧情，空中落下了一把漂亮的宝剑，利用此剑的力量，BOSS的保护层无效了。

战斗时跑动到场景上方，查看下屏地图，当BOSS出现在左右的话就表明它要进行冲刺，可躲避。而出现在上方的话就可防御，大多数情况下它会使用羽毛攻击，将羽毛弹回去可造成很大的伤害。一定时间后BOSS会来到场景中央，然后就用剑砍它吧。胜利后BOSS化为两个光球飞散而去。正当两人想查看此剑时，出现了一名黑衣的神秘男子。在企图获得圣剑未果后，留下了"世界即将被暗之世界吞噬"的话语后离开了。

此时世界突然暗了下来，而从世界的各处出现了三个光之柱。看来世界的异变已经开始了，在村长的建议下，主角确定了下一个要访问的目标，光之柱的所在地之一——星之湖。

星之湖

这里的光之露经常隐藏在草丛中，所以要多多利用新获得的链锤来割草。由于现在暂时没有锤子，想获得被大型植物挡住的物品就要用链锤攻击敌人，让敌人将这些植物撞开。在迷宫的最后见到了凶兽大眼怪，利用圣剑将其身上的保护层消除后就开始了战斗。你可用锁链的特殊攻击将它周围的小眼怪拉过来，然后用剑将小眼怪干掉。一段时间后BOSS身边的小眼睛会自由行动，同时中间的大眼怪的眼睛也张开了，此时就是攻击

的最好时机。不过之前你没有干掉的小眼怪会来妨碍你。

干掉大眼怪后它也变化成了两个光球飞走了，此时主角听到有人在呼唤他，原来是古代树特伦特。他告诉主角现在的玛娜有异变，和十年前大崩坏的情况类似。照这个情况下去的话玛娜会暴走，再次引起世界崩坏。要主角赶紧去各地的光之柱查看情况，然后给了主角能破除结界的“トレントの枝”。回村和村长交谈，他给了主角弓箭，并告诉主角下一个玛娜柱所在的地点——红砂沙漠。（此时去月之亭的辉石商店，可让玛娜盒得到扩张。



支线任务

1.在村庄上方和缇丝交谈，她会委托你前往マナの塔驱赶怪物。

2.和道具店店员ミリオネア交谈，他告诉主角有小偷将他金库里的钱都被偷光了。而一同被偷的还有一个重要的时钟。接受委托后追到マナの塔，在顶部找到了盗贼掉落的“古の时钟”。原来这个时钟是10年前大灾难中丧生的ミリオネア的亲人的遗留品，虽然不是什么值钱的东西，却充满着重要的回忆。最后主角获得了报酬300元……

3.在村长家火炉旁的闪光处获得“古のカギ”。然后和村长对话，他会告诉你这是村庄右边储物室的钥匙。进入后获得日记，上面记载了星之湖有龙存在的事情。和缇丝交谈后来到星之湖就可进行寻找龙的任务了。在任务的最后，并未发现什么龙的踪迹。回村告诉缇丝日记上的事是假的，但是缇丝却拿出了龙鳞，这证明了日记的作者已经将龙打倒了。将龙鳞带去辉石商店和店主对话，对方会问你要龙鳞来制作寄宿有龙之力的晶石，之后获得辉石“ドラゴンのたましい”。

红砂沙漠

来到沙漠，利用“トレントの枝”的力量将挡路的风沙消除。在沙漠中，战斗方面没什么值得注意的。不过有时拥有宝玉的敌人在裂缝对面，要用弓箭将其干掉后用锁链将宝玉钩过来。草丛中的绿色植物受到攻击时会放出烟雾，让周围的单位麻痹，可以利用一下。这里的BOSS为三头巨兽，由于近身攻击无技可施，所以要用弓箭来攻击。攻击中你要先射几箭，然后用剑的特殊技来防它的攻击。BOSS的HP不多，不久就可干掉它，然后它依旧化为了两个光球飞走了。

这次出现的是大地之颜盖亚。见到主角持有着的圣剑后，他告诉主角刚才的凶兽是由两个神兽变化而来的，只有用玛娜之剑的力量才能将他们变为原来的样子。而造成这一切的元凶就是在玛娜之塔顶端见到的神秘男子。然后盖亚将ガイアの石给了主角，希望主角能够阻止那个神秘男子。回村后从村长处获得了锤子。



支线情节

1.来到右边的储物室和缇丝对话。她叫主角前往ジャド沙漠寻找コカトリスの羽。战斗过后获得了羽毛，原来缇丝要根据她家乡的风俗来为你制作了护身符，获得了“旅人のみ守り”。

2.在晶石商店和店主对话，他们委托主角前往星之湖帮忙采集“石のケモノ”。将石头带给它们后获得了晶石“ケモノのたましい”。

3.再次和道具店的ミリオネア对话，对方开出了4000的报酬委托主角去红色沙漠寻找“稀少の植物”，这是制作高级药品的原料。过了7层后成功获得植物。领报酬时却被对方扣除了情报费，只得到了2000元……

冰之城

将支线进行得差不多后就继续主线吧。来到月之亭，从老婆婆那里获知了缇丝的故乡ロマリ－正处在水深火热之中。然后来到上部和缇丝对话，她告诉主角ロマリ－的冰之城已经变成了魔物的巢穴，不过现在城外笼罩着一层强力的结界，所以无法进入。看来又是那个神秘人搞的鬼，此时主角想到了ガイアの石，既然这个东西能破除他的法术，不妨一试。



在“トレントの枝”和“ガイアの石”的双重作用下，冰之城的结界被破坏了。内部的敌人又强上了一个等级，小冰块之间的蓝色冰块会让人冻结，此时会无条件挨打，要小心。这里的冰面很滑，在上面移动时不方便攻击，如果敌人很远的话可考虑用弓箭。

在城内又见到了神秘的男子，他对主角能够如此轻易地来到这里感到十分吃惊。虽然计划有了点小小的变化，但不影响下一阶段的计划——让玛娜暴走，像10年前一样。当主角问他到底为什么这么做时，他竟然说这些都是玛娜女神的愿望……真正的玛娜女神。

接着对方召唤出了怪兽ランドムンド，和之前凶兽不同的是，用圣剑破解对方的防护一点效果也没有。是否真如神秘人所说，主角没有使用圣剑的资格？

“相信圣剑！”随着缇丝的喊声，主角带着相信的力量举起了圣剑。敌人的保护层消失了。

看似普通攻击对那个BOSS无效，但其实只要在它攻击时攻击其腹部就能造成伤害了。BOSS的HP不多，可轻松搞定。将这个凶兽干掉后八属性的神兽都被解放了。面对这个邪恶的男人，主角拿剑冲了上去。但结果很另人吃惊，剑竟然按照那个男人的意志攻击了主角，同时飞回了那个人的手中。

“玛娜之剑属于拥有他的人，会回到相应人的手中。”男人拿这剑指向了主角。危急之时瓦滋和缇丝冲了出来。而此时开始了地震，外面挂起了超大的飓风。看来下一个阶段已经开始了，随着男人的离开主角终于被救回了村庄。

原来那个神秘的男人就是玛娜之王，但他的目的又是什么呢？圣剑是对抗邪恶的惟一武器，现在我们的主角们又将何去何从呢？

当众人焦虑时盖亚和特伦特出现了。它们告诉众人，风暴中心集中了八个精灵的玛娜之力，由于互相的碰撞才产生了这个风暴。想要平息这个玛娜的风暴，需要从绿之王国入手，因为飓风的中心就在那里。听到了这个，主角毅然决定前往风暴的中心。



支线情节

1.和瓦滋对话可接受寻找パンサ的委托。在月亭和男子、老婆婆对话，得知他去了星之湖。进入星之湖，在最后见到了パンサ，原来他在采集光りゴケ，准备作为瓦滋的生日礼物。剧情过后获得一件防具作为报酬。

2.在图书馆，缇丝正在查阅玛娜的相关资料，而缇丝的父母其实是玛娜研究的最高级学者。现在需要主角去ロマリ－的冰之城内找她双亲遗留的“不可思议な石”。这次冒险最好带可以在钉刺上走的晶石，最后获得了“千年石”。

光之森

进入光之森，这里狂风大作。一开始要利用锤子的特殊攻击敲下开关才能使通路出现，来到对岸。这里有些风穴会不断放出敌人，要赶快将其解决。裂缝里会出现触手，将你打飞很远，要绕过相应裂缝前进。

在暴风中心，遇见了玛娜之王，他的目的竟然是利用暴走的玛娜之力来消灭世间一切。言毕留下主角来面对暴风的核心。核心会散发巨大的风力来阻止主角的移动，不过躲避一段时间后风力会减弱，此时就可上前攻击了。胜利后在盖亚和特伦特的帮助下，呼唤出了精灵成功地将暴风化解了。

然而一切都高兴得太早了，玛娜之王的力量是强大的，瞬间将所有精灵驱赶走后也将主角打倒在地。为了不让主角再度妨碍到他，玛娜之王举起了圣剑。此时散落在地上的晶石竟然都开始了活动，将玛娜之王团团围住。无奈之下只得暂时撤退。对方的目的是遵从玛娜女神的意志，让世界只剩下玛娜存在，同时还得知了缇丝拥有这个力量。

来到月亭，和晶石商店的老板对话，晶石槽再次获得扩张。补充好道具后继续进行剧情。在村中寻找缇丝，然而到处都找不到缇丝的身影。来到缇丝经常驻立的石碑，旁边的土之精灵建议你调查石碑。调查后来到了“虚ろなる地”(退出的话以后要从大地图上进入这个迷宫)。



虚无之地

这里也需要用锤子敲下机关才能顺利前进，光之泉大都隐藏在巨大的植物中，要用锤子打散才会出现。原来缇丝被玛娜之王带到了此处，他叫缇丝呼唤出玛娜的胚胎，现在这个胚胎还在沉睡，不过一旦苏醒，强大的力量就可以将世界吞噬。面对这个要毁灭世界的计划，缇丝当然拒绝了。

正当玛娜之王准备用武力让缇丝屈服的时候主角赶到了。

这时玛娜之王开始滔滔不绝地告诉大家，这个破烂的地方就是未来的玛娜圣域。由于玛娜的暴走，穿越了时空来到了这里。此时突然出现闪光，主角的面前竟然出现了在大灾难中死去的亲人。寒暄过后主角被缇丝叫醒。原来这里的周围充斥着在大灾难中死去的人的灵魂，接着，这些灵魂聚集成了巨大的敌人向主角袭来。战斗中首先要小心地上的黑影，会伸出手来抓你，要不断移动来躲开。然后BOSS会跳起攻击，要吸引它来压坏有橙色光球的柱子，然后可用锤子敲打光球，让光球碰到BOSS后就可造成伤害。然后BOSS会分身成众多幽灵，仔细观察，其中有个幽灵的眼睛会闪光，冲上去猛砍就可。没被消灭的幽灵会冲向你攻击，此时可参看下屏来躲避。胜利后获得了家人们留下的物品。



支线任务

来到图书室和缇丝交谈，这次她发现了之前的屠龙者写的第2本日记，这次他记录了自己在沙漠中发现虹色花园的事。于是主角决定前去寻找这神奇的地方。在最后，主角只找到了一个植物的种子，回图书室看到日记3，原来花园在大灾难时都被毁了。而日记的作者则作为志愿者来到了伊露迦岛。和村长对话，原来那些日记都是村长写的。告诉他获得种子的事，他叫主角去沙漠尝试着种植。

生命之道

来到了玛娜树的根部，父母所遗留的东西在此发挥了作用，开启了前往地下的道路。这里要注意蒲公英和南瓜这两种敌人，要在它发光前攻击，否则会自爆，攻击力十分高。中期会出现吐火攻击的脸形机关，用锤子敲它可让其改变方向。某层有个光之露被移动顶板围着，要从对面用链锤才能获得。

在树底，玛娜之王想要用玛娜吞噬一切的心意已决，将剑挥向了玛娜之胚。然而辉石又浮现了出来，阻止了他的行动。圣剑不是攻击的武器，辉石体现的才是玛娜真正的意志，看来是做个了断的时候了。战斗时要等他攻击时挥剑才能造成伤害，硬拼几下就应该能搞定了。之后会发生剧情强化能力，如果依旧硬拼的话要注意回复。

失败的玛娜之王将圣剑交给了主角，原来最近的玛娜异变都是由于刚刚诞生的玛娜之子不能稳定控制自己的力量所造成的。而玛娜之王则只会顺应玛娜之子而行动，造成了这一系列后果。不过现在发现自己的力量并不足够，于是将玛娜之剑给了缇丝，自己则投入了业火之中。玛娜之力在上空形成了前往异界的通路，带着圣剑，去进行最终决战吧！

异界

这里布满了各种水晶，在第9层要和玛娜幻化出的其他三个主角的幻影战斗。在第13层，需要用锤子敲打球形物体来撞碎对岸挡道的水晶，然后用弓箭或是剑气攻击对面的敌人，消灭它们后用锁链将光之球拉回来。



这里的BOSS就是玛娜之子，战斗中要攻击土黄色的本体。一次连击后BOSS会钻入地下，此时要躲避地上的黑影。然后鲜花盛开时最好装备链锤，劈开花丛来到BOSS处攻击。BOSS会随机在几个绿色的地点钻出(可查看下屏的图标确认他的位置)。

战斗结束后，利用圣剑的力量，毁灭世界的危机被解除了。玛娜之胚变成了碎片飘散在空中。由于玛娜之子的力量还不够稳定，为了避免再次出现相同的情况，众人决定将其隔离开。于是所有人都离开了这个岛屿，而拥有封印能力的缇丝则留了下来，伴随着伊露迦岛一起消失了……

通关后的任务

和任务所的老鼠对话，原来他们的伙伴去冰之城收集情报三天了也没回来，委托主角去查看一下。在冰城内部，只看到了铲子，赶紧回去报告，然而却发现他早已回来了……将铲子还给他后获得了语言词典和一个闪光的石头，这下可以听懂他们说的话了。

然后去宝石商店，利用这个石头，主角的晶石槽升到了最大。



神兽收集任务



还记得游戏中的神兽吗？在通过相应的迷宫后，在村中和身上携带着的精灵对话(比如你带着月精灵就去和村庄中的月精灵对话。)每种精灵都有两个，和其中的一个对话后就会发生寻找神兽的剧情。找到后就可获得相应神兽给予的辉石，当全部获得后来到通关后的异界，去到17层后就能够获得辉石“神秘のしゅくふく”。

ぐれん	通过红砂沙漠后和サラマンダー对话
しっぷう	通过玛娜之塔后和ジン对话
らいこう	通过虚ろなる地后和ウィスプ对话
たいじゅ	通过光の森后和ドリアード对话
とこやみ	通过生命の道后和シェイド对话
えいげつ	通过冰の城后和ルナ对话
ばくりゅう	通过冰の城后和ウンディーネ对话
こんごう	通过冰の城后和ノーム对话

红色辉石（レッドジェム）

※让武器变强，或是让攻击产生变化。

名称	效果	获得方法
マイティガード	剑能防御10次攻击	购买
绝对ぼうぎょ	剑防御时伤害无效	合成(力の结晶×マイティガード)
绝对ぼうぎょ・改	剑能防御10次攻击，且伤害无效	合成(マイティガード×マイティガード)
ソニックウェイブ	剑攻击时，第3击会发出剑气	购买
ダブルアタック	剑攻击造成两次伤害	合成(力の结晶×ソニックウェイブ)
ダブルソニック	剑攻击造成两次伤害、第3击发出剑气	合成(ソニックウェイブ×ソニックウェイブ)
ソードファイター	剑攻击力+10	普通任务的报酬
ソードマスター	剑攻击力+8、2回伤害、第3击发出剑气	合成(ソニックウェイブ×マイティガード)
スティールフック	链锤伸缩后能偷取怪物身上的物品	购买
スティールショット	链锤伸缩后将怪物拉过来并偷取物品	合成(スティールフック×スティールフック)
ジャイアントスイング	链锤能进行三次连续攻击	购买
フックショット	链锤伸缩后将怪物拉过来	合成(スティールフック×力の结晶)
大回转	提升链锤的旋转速度	合成(力の结晶×ジャイアントスイング)
ジャイアント大回转	链锤攻击迅速，且能旋转三次	合成(ジャイアントスイング×ジャイアントスイング)
力の结晶	武器攻击力+4	购买
命の结晶	最大HP+30	合成(力の结晶×力の结晶)
フレイルファイター	链锤攻击力+10	普通任务的报酬
フレイルマスター	链锤攻击力+8、攻击迅速，且能旋转三次	合成(スティールフック×ジャイアントスイング)
スリーウェイショット	弓箭变为三向攻击	购买
つらぬきの矢	弓箭攻击变为三向	合成(力の结晶×スリーウェイショット)
大音量	弓箭特殊攻击的范围变广	购买
ララバイ	弓箭特殊攻击附带催眠效果	合成(力の结晶×大音量)
レクイエム	弓箭特殊攻击的范围变广，带有催眠效果	合成(大音量×大音量)
ボウファイター	弓箭攻击力+10	普通任务的报酬
ロビンフッド	弓箭攻击力+8、变为三向攻击	合成(スリーウェイショット×大音量)
ブレイクショット	锤子特殊攻击能将范围内敌人打飞	购买
パワーショット	锤子攻击能将敌人打得更远	合成(ブレイクショット×ブレイクショット)
パワースイング	锤子攻击的硬直小	合成(力の结晶×ブレイクショット)
スプリングショック	锤子特殊攻击附带特殊效果	合成(力の结晶×ワイドスタンプ)
ワイドスタンプ	锤子特殊攻击的范围变广	购买
ワイドショック	锤子特殊攻击附带攻击不能效果	合成(ワイルドスタンプ×ワイドスタンプ)
ハンマーファイター	锤子攻击力+10	普通任务的报酬
マスターオブハンマー	锤子攻击力+8，硬直小，能将敌人打很远	合成(ワイルドスタンプ×ブレイクショット)
ケモノのたましい	武器攻击力+8	支线任务
ドラゴンのたましい	武器攻击力+12	支线任务
ジェマの力	攻击力+20	合成(ソニックウェイブ×ジャイアントスイング)
ジェマのたましい	武器攻击力+25、防御力+10	合成(スティールフック×ソニックウェイブ)
ジェマのほこり	攻击力+10，防御力+25	合成(スティールフック×マイティガード)
异世界の命	根据联机所通过的迷宫数而增加HP上限	联机通过一定迷宫数后获得
异世界の力	根据联机所通过的迷宫数而增加攻击力	联机通过一定迷宫数后获得
ある少年への光	剑攻击力+20，防御和技+10	フリック为主角时完成分支事件

绿色辉石（グリーンジェム）

※让状态异常无效。

名称	效果	获得方法
きよらかなる加护	毒状态无效	合成(知识の结晶×守りの结晶)
月光の加护	混乱状态无效	合成(天使の心得×ルナの友)
至高の加护	全异常状态无效	合成(知识の结晶×心の结晶)
しんりんの加护	睡眠状态无效	合成(天使の心得×ドリアードの友)
そよ风の加护	麻痹状态无效	合成(天使の心得×ジンの友)
大地の加护	冰冻状态无效	合成(天使の心得×ノームの友)
光の加护	攻击不能状态无效	合成(天使の心得×ウィスプの友)
ほのおの加护	着火状态无效	合成(天使の心得×サラマンダーの友)
暗の加护	黑暗状态无效	合成(天使の心得×シェイドの友)
れいすいの加护	雪人状态无效	合成(天使の心得×ウンディーネの友)
安定の守り	在流沙等地形随意走动	合成(心の结晶×ウィスプの友)
ワナ抜けの守り	能在钉刺地形上随意走动	合成(守りの结晶×ウィスプの友)

紫色辉石（パープルジェム）

※让FEVER和必杀技产生变化。

名称	效果	获得方法
FEVERスロット	FEVER槽满时会出现老虎机	迷宫中获得
ダブルフィーバー	FEVER状态时经验值两倍	光之森的评价为GOLD
えいゆうの精神	FEVER状态的时间变为原先两倍	合成（スティールフック×知识の结晶）
しきこうよう	FEVER槽的积蓄速度提升	合成（ノームの友×ソニックウェイブ）
ひらめきの结晶	技能+10	合成（力の结晶×知识の结晶）
奥义・ソード	剑必杀变等级为2	マナの塔的评价为GOLD
奥义・フレイル	链锤必杀等级变为2	星の湖的评价为GOLD
奥义・ボウ	弓箭必杀变等级为2	赤き砂の砂漠的评价为GOLD
奥义・ハンマー	锤子必杀变等级为2	冰の城的评价为GOLD
うら奥义・ソード	剑必杀变等级为3	合成（力の结晶×サラマンダーの友）
うら奥义・ハンマー	锤子必杀变等级为3	合成（力の结晶×ノームの友）
うら奥义・ボウ	弓箭必杀变等级为3	合成（力の结晶×ウィスプの友）
うら奥义・ジェマ	全武器必杀变等级为3	异界的评价为GOLD
异世界のひらめき	根据联机所通过的迷宫数而增加技	联机通过一定迷宫数后获得
ある少女への光	弓箭攻击力+20，知性和技+10	主角是タンブル是完成分支任务"少女の思い出

黄色辉石（イエロージェム）

※让恢复效果和防守、精神产生变化。

名称	效果	获得方法
守りの结晶	防御力+4	购买
心の结晶	精神+4	购买
かんごしの心得	HP回复道具效果变两倍	购买
魔法使の心得	MP回复道具效果变两倍	购买
药师の心得	回复道具效果变五倍	合成（かんごしの心得×かんごしの心得）
天使の心得	使用天使のせいはい后以HP全满的状态复活	购买
星くずのいたわり	星くずのハーブ效果变为全体	购买
草花のいたわり	ブイブイ草效果变为全体	购买
いやしてのいたわり	回复道具的效果变为全体	合成（心の结晶×星くずのいたわり）
あきらめない勇气	HP为0时自动使用天使のせいはい复活	合成（守りの结晶×守りの结晶）
めいそう	每3秒回复2HP	合成（かんごしの心得×守りの结晶）
ふかきめいそう	每3秒回复4HP	合成（かんごしの心得×心の结晶）
千年石	每3秒回复2HP	完成分支任务
异世界の守り	根据联机所通过的迷宫数而增加防御力	联机通过5个关卡后和村长交谈
异世界の心	根据联机所通过的迷宫数而增加精神	联机通过10个关卡后和村长交谈

蓝色辉石（ブルージェム）

※让魔法的等级，MP和知性产生变化。

名称	效果	获得方法
知识の结晶	知性+4	购买
魔力の结晶	最大MP+30	合成（知识の结晶×知识の结晶）
XX（精灵名）の友	相应精灵的魔法等级变为2	购买
XX（精灵名）の心	相应精灵的魔法消费MP减少40%	合成（XX（精灵名）の友×知识の结晶）
XX（精灵名）のきずな	相应精灵的魔法等级变为3	合成（XX（精灵名）の友×XX（精灵名）の友）
精灵たちのたましい	全精灵的魔法消费MP减少10%	合成（サラマンダーの友×ドリアードの友）
精灵たちのきずな	全精灵的魔法等级变为3	虚ろなる地的评价为GOLD
精灵たちの力	全精灵的魔法等级变为2	合成（サラマンダーの友×ウンディーネの友）

橘色辉石（オレンジジェム）

※让获得的经验和道具产生变化。

名称	效果	获得方法
急成长の心	获得的经验值增加50%	合成（力の结晶×心の结晶）
とうぞくの心	在地图画面中显示出宝箱怪的位置	合成（力の结晶×守りの结晶）
倍倍ゲーム	击倒怪物后获得的物品的几率变为两倍	合成（力の结晶×草花のいたわり）
ニキータ族の心得	获得钱袋后多拿到10%的钱	合成（草花のいたわり×スティールフック）
ライフスティール	攻击敌人造成伤害的3%回复HP	合成（かんごしの心得×スティールフック）
マインドスティール	攻击敌人造成伤害的3%回复MP	合成（魔法使いの心得×スティールフック）
ソウルスティール	攻击敌人造成伤害的3%回复HP、MP	合成（天使の心得×スティールフック）



《帝国时代》是PC平台上赫赫有名的即时战略大作，凭借细致入微的系统以及浓重的历史文化背景，吸引了一大批爱好者。伴随着系列最新作《帝国时代3》在PC上掀起的热潮，我们在NDS上见到了它的身影。以NDS的机能要想完全重现《帝国时代》的魅力显然是不可能的，但能在掌机上玩到这样一款大作，也是SLG爱好者们的福音。

帝国时代 帝王时代
Age of Empires：The Age of Kings

◆Majesco Games◆SLG◆2006年2月14日◆美版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512MB◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

文 NDSBBS koflover
编 软饼干

帝国时代完全攻略

模式介绍

单人游戏（Single Player） 可选择Campaign（剧情模式）和Empire Map（自由模式）两种，前者是要扮演5位英雄中的其中一位依次完成不同的任务；后者则是可以自由选择地图以及对战设定，以电脑作为玩家的对手。



多人游戏（Multiplayer） 有三个选项可选：Host Wireless Game（创建联机游戏）、Join Wireless Game（加入联机游戏）、Hot Seat Game（一机多人游戏）。前两者都是正常情况下的联机对战，后者比较特殊，是一机多人对战，需要玩家不断轮换使用NDS。

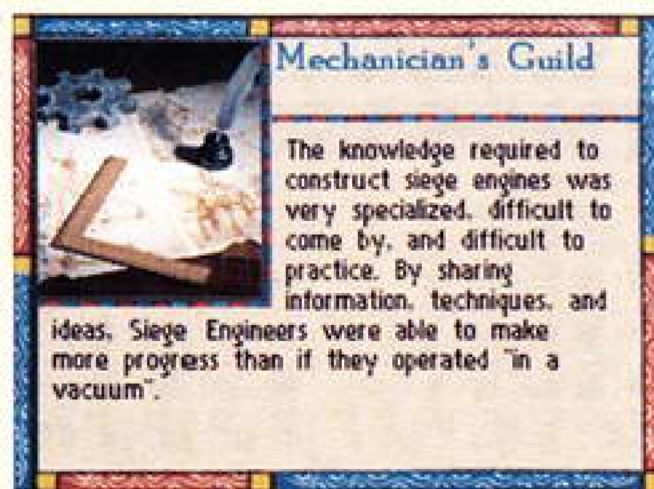


制作者名单（Credits） 有兴趣的话不妨去看看，希望我们玩家有一天也能把自己的名字留在这里。

奖励道具（Bouns Items） 类似于商店，需要玩家使用Empire Points来购买各种商品。商品种类比较丰富，有强化型作战单位，还有大量隐藏地图。



图书馆（Library） 这里介绍有关游戏中出现的文明、英雄人物、兵种、科技研究等等的现实史料，相当于一部小型百科全书，对历史感兴趣而且英文水平不错的玩家一定要仔细读一读，没准就能得到不少收获。



玩家纪录（User Profile） 可察看在剧情模式下玩家所获得的评价点数（Empire Points），另外就是修改姓名或者删除存档。



系统解析

《帝国时代DS》是以PC的《帝国时代2》为蓝本，由于NDS机能所限，所以游戏类型就由原本的即时战略变成了回合制战棋游戏。麻雀虽小，五脏俱全，原作中的生产发展、科技研究以及多样化的建筑兵种等即时战略游戏要素，在本作中都得到了很好的再现。上屏显示有关战斗的一切信息，下屏则是主战场。



▲上下屏的构造非常适合SLG游戏。

和一般的战棋游戏类似，在战斗中，利用方向键控制光标（点击触摸屏也可以，但反而更不方便），R键是快速切换单位，L键则是切换当前光标所在位置的地形、建筑和单位信息，Y键是切换上屏显示的小地图资料以及地形建筑单位等信息。Start键是呼出设定和记录存档的菜单，Select键则是直接进行战斗设定，X键或者在空地按A键则是呼出基本的战斗菜单，A键和B键分别用来下令或者取消命令。



▲缩略地图中以小点代表各种事物。

战斗菜单分别有End Day（结束本回合）、Research（科技研究）、Empire Review（察看基本状态）、Goal（任务要求）、Scoring（当前得分）、Library（图书馆）这六项，对战棋游戏比较熟悉的玩家很快就能适应。



▲帝国发展曲线图。

剧情模式流程

剧情模式下一共有5个剧本，分别对应5个不同文明的英雄人物，每个剧本都由多个不同的任务贯串而成。每个任务均分为主线任务和支线任务，其中主线任务是过关的必需条件，而支线任务的完成情况关系到过关的评价以及获得的Empire Points的数量。要想完美过关的话，就一定要留意支线任务的条件。总体来说，本作的剧情模式设计比较成功，既有单枪匹马的突袭，也有大规模的会战；既有白手起家的发展，也有羽翼丰满后的强强碰撞。真正雷同的关卡并不算多。此外，这些剧本都比较尊重历史，尤其是过关前后的剧情交待部分的文字，值得玩家仔细阅读。当然也有关公战秦琼之类的假象战役，不过在剧情交待部分中都强调了史实部分，看来厂商在这方面还是相当用心的。



Joan of Arc（圣女贞德）

圣女贞德是众所周知的法国民族英雄。在15世纪上半叶英军入侵法国，18岁的农村姑娘贞德向王子要求授予兵权，扛起抗英的大旗。贞德身先士卒，用兵如神，奥尔良一役她一举攻破英军堡垒，之后一路高歌挺进，并将王子加冕为法王查理七世。但法王登基后却出卖了贞德，要与英军议和，贞德孤军奋战后不幸被俘，以女巫罪在卢昂被英军处以火刑，年仅19岁。如果没有贞德，可以说就没有后来的法国，后世人为了怀念这位伟大的巾帼英雄，将奥尔良解围之日（5月8日）为圣女贞德纪念日，在法国各教堂角落，均有贞德的塑像。卢克·贝森也导演过相关题材的电影《圣女贞德》，场面极其宏大震撼，读者朋友有机会可以去看看。

FRANKS		黑暗时代	封建时代	城堡时代	帝王时代	移动	视野	射程	所属文明	隶属类型
	攻击	200	250	300	350	7	7	1	法兰克	步兵
	防御	350	400	450	500	特殊技能				

英雄技	Inspiration（灵感）
使用条件	无限制
效果	贞德和相邻1格的我方单位回复20点HP
英雄技	Divine Purpose（神圣的意志）
使用条件	无限制
效果	所有我方单位回复5点HP
英雄技	Blinding Faith（迷惘的信仰）
使用条件	敌方单位处在贞德的视野范围内
效果	贞德视野范围内的敌方单位本回合降低25%的防御
英雄技	Weakened Resolve（磨灭的决心）
使用条件	敌方单位处在贞德相邻或斜方向1格
效果	贞德相邻和斜方向1格的敌军损失25点HP

贞德的攻防能力居全英雄之首，又拥有回复和直接杀敌的英雄技，最适合身先士卒，冲锋陷阵，若再配合僧侣治疗，基本可立于不败之地。虽然贞德没有用来指挥部队的英雄技，但她个人作战能力已经可以弥补这一点。

Mission 1: Escort to Chinon（抵达希农）

主线任务

贞德安全抵达希农（Chinon）城堡

支线任务

打败途中遭遇的敌人

贞德没有受到伤害

在第4天结束前过关

最简单的教学关，玩家只需要按照指示控制贞德抵达地图左下角的城堡即可。途中会遇到一个敌兵，不过贞德可以直接将其秒杀，不用担心会受伤。



Mission 2: Sword of the Saint（圣者之剑）

主线任务

打败所有的敌人

从教堂中取得圣者之剑

支线任务

友军单位不能阵亡

使Jean de Metz感到满意

在第10天结束前取得圣者之剑

本关会告诉玩家一些基本的兵种相克知识，先后会给玩家不同类型的单位来进行“实战演习”，只要玩家完全按照Jean de Metz的指导去完成演习，他就会满意。接下来地图右下角会出现一批敌军，同时贞德带领部队正式登场，按照刚才所学到的兵种相克知识去迎战，贞德不需要过多恋战，抓紧时间去教堂拿圣者之剑即可。

Misson 3: From Peasant to General（从农民到将军）

主线任务

占领Earl Talbot的营地

支线任务

击退Earl Talbot

在敌增援到来前击毁敌军的城镇中心

在地图所有资源点（稻谷和黄金）建造采集建筑

本关要教给玩家生产和发展的方法。和一些即时战略游戏一样，首先我们要做的是建造基地（也就是城镇中心），然后要采集资源，在奠定了经济基础后再开始生产作战部队。一开始Jean de Metz会镇守在桥头，当我方发展到了一定程度时，他就会闪开道路让我们去大举进攻。注意不要破坏掉敌方的所有建筑，因为我们的目的仅仅是占领，只要在敌方被击毁的城镇中心原处建造一个新的城镇中心，只要是完成了占领，周围的城镇扩展建筑都会归我军所有。农场也可以用类似的办法来占领。

Mission 4: Breakthrough to Orleans（突破奥尔良）

主线任务

找到在鲍乐斯（Blois）的贸易马车

贸易马车抵达奥尔良（Orleans）

贞德抵达奥尔良（Orleans）

支线任务

回收失落的遗骸

找到狩猎组织

破坏敌军所有的战争冲车

本关首次出现战争迷雾，在部队视野外的区域是不可见的，贞德的英雄技从此也可以使用。大部队抵达鲍乐斯后，不仅找到了贸易马车，而且会有两名僧侣加入队伍，他们是惟一可以收集遗骸的兵种。遗骸在地图的左上角，需要派部队杀死在那里的敌方僧侣后再用我方的僧侣将遗骸回收，狩猎组织则在地图的中部右侧。虽然奥尔良陷入敌军的重重包围，但那些建筑物的基础防御高达6000，所以完全不用担心。

Mission 5: Lifting the Siege of Orleans（解救奥尔良）

主线任务

防守奥尔良（Orleans）不被英军攻陷

击毁英军的城堡

在稻谷所在地建造采集建筑

支线任务

击退 Earl Talbot

在地图所有的资源点建造采集建筑

在第 20 天结束前击毁所有的英军城堡

一开始奥尔良被英军重重包围，守军也只有贞德一人，好在手头资金充足，要抓紧时间生产部队来抵挡英军将要到来的袭击。利用弩车等可以远程攻击的部队并配合基地的地形优势，可以很轻易的击溃敌军。接下来就是要抓紧采集稻谷来获取食物收入，并抓紧时间向英军城堡发起攻击。击毁一座英军城堡后会发生剧情，我军会在原地点建起一座新城堡来生产部队。由于敌军数量众多，且拥有地形之利，靠强攻是很难在规定时间内获胜的，最好先专心发展并研究科技，待文明升级到帝王时代后再发起全面进攻。



Mission 6: Crowning of King Charles（查尔斯国王加冕）

主线任务

建造大教堂（奇迹）

将遗骸返送回兰斯（Reims）的教堂

护送皇太子抵达大教堂

支线任务

在第 12 天结束前完成奇迹的建造

在第 9 天结束前找到遗骸

杀死 Earl Talbot

本关主要要求玩家建造奇迹，这不仅需要尽快升级到帝王时代，还要攒下建造奇迹所需要的大笔费用，所以一开始要抓紧时间采集资源，并且尽快将遗骸送回教堂来炼金。遗骸随机出现在地图的任意角落，需要尽快派遣部队四处侦察，再让僧侣去收集。英军会不断从地图角落出现，不要和他们恋战，因为根本杀不完，专心发展经济即可。当奇迹建造完成后，皇太子会出现，同时英军的数量也大大增加，不过他们的攻击目标主要是奇迹，并不会一直追杀皇太子不放。护送皇太子抵达奇迹之前，不要忘记杀掉罪魁祸首——英军头子 Earl Talbot。





Minamoto Yoshitsume (源义经)

源义经是日本历史上的传奇的悲情英雄，父兄在平治之乱时皆被平家所杀，自幼就历经磨难，习得一身绝技。后来他在五大桥打败破戒僧武藏坊弁庆（Benkei，在游戏中作为义经的助手给玩家进行指导），并将其收为部下。义经不仅剑术高超，而且谋略过人，和异母兄长源赖朝共同讨伐平家并最终取得胜利，但由于功高盖主，最后遭到源赖朝迫害而自刎身亡，年仅31岁。正如自刎于乌江边的楚霸王项羽那样，英雄的悲剧结局总是令人扼腕，所以在日本民间也就留下了无数关于义经的传奇故事，日本NHK电视台曾播放过一部电视剧《义经》，由偶像明星泷泽秀明主演，讲述的就是义经不凡的一生，有兴趣的朋友有机会不妨看看。

JAPANESE		黑暗时代	封建时代	城堡时代	帝王时代	移动	视野	射程	所属文明	隶属类型
	攻击	160	200	240	280	7	7	1	日本	步兵
	防御	315	360	405	450	特殊能力		Anti-Cavalry		

英雄技	Pillage（劫掠）
使用条件	无限制
效果	所有我方单位本回合对磨坊、矿场和农田的攻击提升50%
英雄技	Warrior Code（勇者代号）
使用条件	源义经在城镇中心
效果	本回合单位造价各降低20食物和20黄金
英雄技	Minamoto' s Guard（源氏的守护）
使用条件	我方单位处在源义经相邻1格
效果	源义经相邻1格的我方单位提升33%的攻击和防御
英雄技	Inspiring General（鼓舞士气的将军）
使用条件	无限制
效果	源义经和相邻1格的我方单位回复15点HP

源义经具有Anti-Cavalry的特技，根本不怕任何骑兵，而他的攻防能力又比一般步兵系单位高得多，所以可以说没有弱点，个人作战能力也是极强的。他的英雄技很全面，生产发展、回复、指挥部队的能力一应俱全，不过并不像萨拉丁和理查德那样拥有号令千军的能力，比较适合带领部队进行小规模冲突。



Mission 1：Battle of the River Crossings（渡河口的激战）

本关一开始，我军被敌军两面夹击，虽然敌兵数量众多，但比较分散，可以采取各个击破的策略。建议先集中攻打左侧的敌军，右侧暂时先借助桥梁的地形进行防守。源义经的个人战斗能力极强，而且又有回复HP和提升攻防的英雄技，要多多利用。而武士（Samurai）不仅移动力高而且升级快，是我们这次和以后的战斗中都要常用到的主力兵种。最后汇合在一起攻打Yoshinaka时，要注意把他留到最后一个解决。

主线任务

打败Yoshinaka

支线任务

打败所有的敌军

在第12天结束前取胜

胜利时要控制所有的桥梁

Mission 2：Taira Conquest（平氏讨伐战）

主线任务

击毁敌军所有的城镇中心

支线任务

收集地图上所有的遗骸

在帝王时代之前过关

破坏在岛屿上的城堡

本关需要玩家白手起家发展。笔者认为日本最好用的单位组合就是武士+僧侣，再加上源义经的指挥，几乎是所向披靡，根本不用担心敌军的骑兵系单位，交给源义经解决基本上是一下一个。所以一开始发展时最好把目标定在这里，尽量早点升级到城堡时代，并建造出城堡和教堂，这同时也是为了“收集遗骸”这个支线任务的需要。岛屿上的城堡就在地图最上方的角落，用武士和投石车来解决即可。

Mission 3：The Battle of Ichi no Tani（市之谷之役）

主线任务

摧毁市之谷城堡（Ichi No Tani Castle）

支线任务

打败所有的敌军

找到隐居的僧侣

保证所有的攻城系单位完好无损

打起来比较费时费力的一关。敌军兵力强大，又有地形之利，而我军虽然军力不弱，但因为都是初期配置部队，没有可能得到补充，再加上又是雾战，所以不可能一鼓作气和对方硬拼，只能徐徐推进。武士快速升级的优势在这里显露无遗，要注意让源义经及时为他们回复HP。僧侣在地图又上角，突破了敌军第一道防线后就抓紧派部队寻找他吧，不仅是为了完成支线任务，更主要是为了他的治疗能力。虽然任务要求攻城系单位不能受损，不过真的被攻击了也没关系，有机会回复HP即可。

Mission 4：Yashima（屋岛合战）

主线任务

摧毁屋岛（Yashima）的城镇中心

支线任务

罢黜安德天皇（Emperor Antoku）

建造8座矿场

摧毁敌军所有的磨坊和农场

敌军分为平氏（The Taira）和天皇（Emperor）两个势力，天皇势力的实力较强，一开始就处在帝王时代，但初期基本不会参与进攻，所以不用担心。而平氏实力很弱，只要我方守住桥头就不会遭到其侵犯。地图上的资源点非常多，尽可能采集后再利用高级文明的兵种一举击溃对手，这同时也是支线任务的需要。在攻击了屋岛的城镇中心时，安德天皇会向地图右侧逃跑，注意事先准备好部队袭击他。

Mission 5：Mongol Invasion（蒙古的入侵）

主线任务

奇迹不能被摧毁

击败所有的蒙古侵略者

支线任务

击败忽必烈大汗（Kublai Khan）

建造20座农场

建造8座了望塔来加固城镇的防御

蒙古侵略者的到来迫在眉睫，他们乘坐船只顺流直下，事先一定要做好防守的准备工作。敌军数量众多，我方寡不敌众，又没有地利，只能借助城镇建筑的地形来防守。一方面要尽快造齐生产部队的建筑物，并安置了望塔；另一方面不要花过多的资金在科技研究上面，也不要造太多的磨坊和矿场，因为接下来根本无暇顾及防守，要把资金基本全部花在部队的生产上。敌军到来后，我军最好全体龟缩在建筑物内，并让攻击力强的部队站在了望塔上攻击，因为了望塔能提供可观的防御加成。多生产僧侣和弩车，他们很有利于消耗来犯之敌的战斗力。抵挡住敌军前两波进攻后，忽必烈会亲自带领大部队进犯，不过这时候他们已是强弩之末，我军也可以放心出击，同时也要建造够20座农场来完成支线任务的要求。



注：历史上蒙古族对日本曾进行两次大规模入侵，日本方面分别史称为“文永之役”和“弘安之役”。当时蒙古大汗忽必烈觊觎日本这个传说中的“黄金之国”，在要求日本称臣纳贡失败后，就先后发起两次远征侵略。由于日本军队的顽强抵抗和突发其来的台风侵袭，蒙古军的两次入侵均以惨败告终，当时的日本把这台风称作“神风”，也就是后来神风突击队的命名由来。当然，源义经不可能去参与这场战斗，忽必烈亦不可能亲征，这些只不过是游戏中的虚构成分而已。

Genghis Khan（成吉思汗）



“一代天骄”成吉思汗对于大家来说恐怕是最熟悉不过的了。他自幼历尽坎坷，勇猛善战，深谋大略，不仅统一了蒙古各部，还四处扩张，灭掉西夏国，为蒙古帝国的建立奠定了基础。成吉思汗病死后，他的子孙继续大兴刀兵扩张，蒙古版图曾一度横贯欧亚大陆，成吉思汗的威名，令整个世界都感到颤栗。

MONGOLS		黑暗时代	封建时代	城堡时代	帝王时代	移动	视野	射程	所属文明	隶属类型
	攻击	140	175	245	245	10	7	2	蒙古	远程
	防御	245	280	350	350	特殊能力		First Strike		

英雄技	Patron of the Arts（艺术的赞助者）
使用条件	成吉思汗在城镇中心
效果	本回合科技研究费用各减少50食物和50黄金
英雄技	Nomadic Travel（游牧迁徙）
使用条件	我方单位处在成吉思汗相邻或斜方向1格
效果	成吉思汗相邻和斜方向1格的我方单位本回合提升5点移动
英雄技	Overwhelming Siege（压倒性的攻城）
使用条件	我方单位处在成吉思汗的视野范围内
效果	成吉思汗视野范围内的我方单位本回合对建筑的攻击提升33%
英雄技	Mongol Terror（蒙古的恐吓）
使用条件	敌方单位处在成吉思汗的视野范围内
效果	成吉思汗视野范围内的敌方单位本回合降低25%的防御

注：成吉思汗每进行一次文明升级应该是攻防各增35，但封建时代到城堡时代时攻防各飙升70，且和帝王时代的能力相同。我们有很大理由相信是这是开发者的疏忽，而并非有意如此设定。

在个人能力上，成吉思汗是最低的，不过因为他是远程单位，又有一个First Strike的特技，还是相当令人头疼。英雄技方面，Patron of the Arts配合蒙古本身具有的研究优势，可以更好地在科技上与对手拉开距离，Nomadic Travel极其实用，在初期占领资源时不仅能帮不少忙，后期也是打游击战的保证。

Mission 1：The Tatars（鞑靼部族）

主线任务

摧毁所有的鞑靼城镇中心

克烈部族（Kerait tribe）必须生存

支线任务

在第30天结束前过关

建造3座城镇中心

建造1座城堡

这次的敌人是北鞑靼和南鞑靼，他们分别分布在地图正上和正下方，右侧则是友军克烈部族。建议先集中攻打北鞑靼，占领他们富庶的资源，接下来再剿灭南鞑靼，不用担心克烈部族的生存问题，因为敌军非常弱。注意本关的时限要求。

Mission 2：Uniting the Tribes（联合部落）

主线任务

打败或者招降所有部落首领

支线任务

招降所有部落首领

保证3个僧侣的存活

过关时保持9个或者以上单位的存活

又是预配部队的一关，一开始地图右侧和下侧的敌军会来进攻，需要兵分两路利用桥梁地形来防守。由于敌众我寡，且任务要求不能有单位损失（预配单位只有9个），所以要把受伤的单位及时撤回来并用僧侣治疗。消灭敌军大部队后，就可以派僧侣去招降部落首领了，有余力的话顺便还可以招降一些

敌军。招降的成功率比较低，有时候还是有必要使用一下 S/L 大法的。解决了地图右侧和下侧的敌军后，回过头来再去处理左侧和上侧的敌军即可。

Mission 3：Supreme Ruler（至高无上的统治者）

主线任务
建造奇迹
防守住奇迹
支线任务
建造 4 座矿场
在第 30 天结束前完成奇迹的建造
探索敌方所控制到的疆域

本关是4个势力的大混战，电脑控制的三家势力都是彼此敌对的，因此我们正好可以坐山观虎斗。由于任务要求是建造奇迹，那么初期就安心发展，把仅有的兵力放在对资源点的保护上。奇迹建造完成后，地图上就会出现大量敌军，他们虽然仍会自相残杀，但攻击目标主要是奇迹。全歼这些来犯者后，主线任务就算完成了。在过关之前，不要忘了探索任务。

Mission 4：Empire Expansion（帝国的扩张）

主线任务
摧毁敌军所有的城镇中心
支线任务
找到并探索地图上所有的遗迹
最先升级到帝王时代
回收所有的遗骸

蒙古帝国西征的一关，敌军分别是法兰克和撒拉逊，不过他们仍是相互敌对的。既然支线任务要求最先升级到帝王时代，所以我们要做的还是闭门造车，安心发展，同时要派兵去探索遗迹和派僧侣去回收遗骸，由于任务并没有时间限制，大可不必着急。地图比较大，且沿路崎岖，最好能在前线造起生产建筑，可以使部队尽快投入战斗。另外还要准备一些攻城兵器，能尽快将敌军打垮。





Mission 5：Japan Invasion（入侵日本）

主线任务
摧毁日本神庙（奇迹）
支线任务
摧毁敌军所有的城镇中心并杀掉所有村民
摧毁福冈城堡（Fukuoka Castle）
打败 Takezaki

和源义经之章的Mission 5同出一辙，只是玩家控制的对象变成了蒙古军。虽然日本的守军数量众多，但我军兵强马壮，不仅一开始就处在帝王时代，而且各项科技也研究圆满，足可以少敌多。首先要全力对抗地图正下方的守军，并解决掉 Takezaki。抛石机和僧侣是作战的关键单位，前者杀伤力恐怖，基本上打一个秒一个，后者的治疗能力在这里也是效果显著，有余力的话还可以尝试去招降敌军。之后建议兵分两路，大部队主要进攻左侧的城镇中心太宰府（Dazaifu），右侧的博多（Hakata）守备力量较弱，派少量部队外加1僧侣和1抛石机基本就可以解决。由于敌军占有城镇的地形优势，一开始最好不要着急进攻，以杀伤敌军有生力量为目的。数回合后我军会依次有两批增援赶到，这时候再全力突击！





Saladin（萨拉丁）

萨拉丁是伊斯兰世界著名的英雄，他统一了整个埃及，征服了叙利亚，最著名的功绩就是抗击十字军，收复圣地耶路撒冷，振兴了伊斯兰世界。他的人格魅力也和他传奇功勋一样，令人景仰。与十字军攻陷耶路撒冷时的屠城行为相反，萨拉丁收复耶路撒冷时不仅没有烧杀劫掠，还释放了大量奴隶和战俘，并保留了原有的基督教教堂，将圣地向所有宗教开放。当十字军第三次东征时，"狮心王"理查德患病，具有骑士风度的萨拉丁就派去医生为他的死对头治病，因为当时伊斯兰的医术是最顶尖的。他为人慷慨无私，逝世时只留下了很少的财产。虚怀若谷的萨拉丁不仅是伊斯兰的英雄，在西方也被视作骑士精神的楷模。

SARACENS		黑暗时代	封建时代	城堡时代	帝王时代	移动	视野	射程	所属文明	隶属类型
	攻击	180	225	270	315	10	7	1	撒拉逊	骑兵
	防御	280	320	360	400	特殊能力 Desert Charge Scares Horses				

英雄技	Benefactor（捐助者）
使用条件	萨拉丁在城镇中心
效果	得到 100 黄金
英雄技	Rain of Arrows（箭矢之雨）
使用条件	我方远程系单位处在萨拉丁的视野范围内
效果	萨拉丁视野范围内的我方远程系单位提升 33% 的攻击
英雄技	Aura of Invincibility（不败之光环）
使用条件	我方单位处在萨拉丁的视野范围内
效果	萨拉丁视野范围内的我方单位本回合提升 33% 的防御
英雄技	Hit and Run（一击脱离）
使用条件	我方单位处在萨拉丁相邻 1 格
效果	萨拉丁相邻 1 格的我方单位提升 2 点移动和 25% 的攻击力

萨拉丁是标准的统帅型英雄，个人作战能力虽不弱，但英雄技效果更佳，Rain of Arrows 和 Aura of Invincibility 在大规模集团军作战时效果显著，Hit and Run 则主要用来发动突袭。除此之外，Benefactor 效果也很好，非战事时要多多利用。

Mission 1：Rising to Power，Part 1（崛起的力量 I）

主线任务

将 4 件遗骸回收并送回指定的清真寺

支线任务

在第 26 天结束前过关

在第 18 天结束前升级到帝王时代

摧毁 Bilbeis 的城镇中心

本关的目的仅仅是回收遗骸，注意遗骸必须送到指定的教堂（在这里叫清真寺，Mosque），也就是城镇左上方，分别以东西南北命名的那四个。遗骸的回收比较费事，其中有一个在地图中间虽然看似近在咫尺，但需要绕一大圈，穿过敌军阵地才可以取得。敌军实力不弱，再加上还有时间限制，所以我们就不用考虑如何全灭敌军了，只需要灭掉右侧蓝色的 Bilbeis 势力即可，顺便也为回收中间遗骸的僧侣开辟一条道路。萨拉丁拥有增加黄金收入的英雄技，能为初期发展帮不少忙。

Mission 2：Rising to Power，Part 2（崛起的力量 II）

主线任务

摧毁所有敌军的城堡

摧毁大马士革（Damascus）的城镇中心

支线任务

在第 34 天结束前过关

摧毁 Bastra 的城镇中心

回收全部 3 个遗骸

比起上一关来说，本关就省事多了，首先

地图并不是全黑，遗骸的位置一目了然，所以也就省去了满地图寻找的麻烦，另一方面敌军也好对付多了。敌军的建筑很多，而且还有不少弓手，建议用骆驼骑兵甚至是马姆鲁克为主力，配合少量攻城单位和僧侣进行推进。萨拉丁不仅个人能力强，还有提升防御的英雄技，可以说是整个大部队的坚实保障。

Mission 3：Reynald's Raiders（雷纳德的掠夺者）

主线任务

被破坏的贸易马车要少于3个

支线任务

被破坏的贸易马车要少于2个

没有贸易马车被破坏

摧毁卡拉克（Kerak）城堡

这一关的任务就是护送贸易马车，注意每回合开始前Saif ad Din会告诉玩家贸易马车的目的地。这目的地是随机从Bilbeis、Damascus、Medina、Mecca四座城镇选择其中一个，注意可不要搞错，以免南辕北辙。抵挡住雷纳德的第一次冲击后他会仓皇逃走，这时候我军应集中战力摧毁卡拉克城堡并护送贸易马车赶往目的地。我军没有经济来源（萨拉丁的英雄技仍可以增加收入），贸易马车成功抵达目的地后会得到一些资金来生产部队，由于敌军主力主要是圣堂骑士，因此可多生产一些长枪兵和骆驼骑兵，还有僧侣。雷纳德败逃后会乘船反复前来骚扰，而且来势突然，平时最好把贸易马车用部队团团包围起来，以免被偷袭。成功护送贸易马车数次后即可过关。



Mission 4：The Horns of Hattin（哈庭之角）

主线任务

杀掉雷纳德（Reynald）

杀光所有敌军的战斗单位（不包括僧侣）

支线任务

摧毁敌军的贸易马车

杀掉敌军的僧侣

保证所有的马姆鲁克存活

非常爽快的一关，敌我双方都是配置好的大部队，在开阔的地形进行短兵相接，哈庭一战在历史上也是赫赫有名。基本上来说，只要合理利用兵种相克关系，再加上萨拉丁利用英雄技为部队提供的防御加成，即可轻松横扫敌军。注意敌军的贸易马车和僧侣会逃走，要尽早派高移动的骑兵单位去阻截，不留一个活口！



Mission 5：Reclaiming Jerusalem（收复耶路撒冷）

主线任务

摧毁耶路撒冷的城镇中心（Jeruasalem TC）

保留至少5个耶路撒冷的城镇建筑

支线任务

在第35天结束前过关

摧毁耶路撒冷的两个根据地（Ramla 和 Lachish）

在第25天结束前摧毁Ramla和Lachish的城镇中心

简直如同噩梦的一关。为什么这么说呢？因为敌方很快就会对我上方基地发起猛攻，敌方有很强的经济优势，不仅高级兵种源源不断，而且很快他们就升级到帝王时代，而这时候我方还在敌军的攻势中苦苦挣扎呢！初期不要去四处扩张，因为那些资源点很难防守住，只会削弱我军的守备力量。建议在上方的基地附近尽早修建城堡，并用弩车进行防守。敌军部队无论从数量和质量上都大大胜过我军，所以惟一的应对之策就是利用远程兵器拖延敌军的攻势，抓紧时间升级到帝王时代来扳回部队质量上的劣势。本关有时间限制，不过时限迫近，笔者还在苦苦防守。另外，从这一仗中不难感受到僧侣的强大，电脑的僧侣源源不绝，不仅四处疯狂补血，而且招降我军部队的成功率也非常高，简直让人有摔机器的冲动……

Mission 6: The Battle of Arsuf（阿尔苏夫会战）
主线任务
摧毁三个贸易马车
支线任务
打败理查德国王（King Richard）
在第 8 天结束前过关
杀掉所有圣堂骑士（共 4 个）

和收复耶路撒冷一役相比，这一仗就轻松多了。虽然对手十字军数量不少，并且他们阵容有序，想各个击破并不容易，但本关任务仅仅是摧毁贸易马车，并不需要全歼敌军。萨拉丁用来提升防御的英雄技在这场大会战中发挥了至关重要的作用，提升防御的骑兵们只需要杀开一条血路，直取十字军的马车即可，顺带集中优势兵力，解决掉那 4 个圣堂骑士和狮心王理查德。



Richard the Lionhearted
（狮心王理查德）

第三次十字军东征可以说是萨拉丁和理查德的双雄对决，萨拉丁的不败神话也正是被狮心王所终结。但和虚怀若谷的萨拉丁相比，残忍贪财的理查德人品就差远了。他率领的英军攻克了阿卡要塞时，俘获了大量战俘，对萨拉丁的开价是20万金币。萨拉丁一时凑不齐这笔巨款，就先送去一笔定金请理查德宽限几天。理查德收了定金后不守信，仍处死了所有战俘。但即使如此，萨拉丁之后仍为理查德送马治病，真是当之无愧的骑士楷模。两人签订停战协定后，理查德忙于和法王菲利普二世交战，并死于一场国内动乱。

BRITONS		黑暗时代	封建时代	城堡时代	帝王时代	移动	视野	射程	所属文明	隶属类型
	攻击	200	250	300	350	10	7	1	不列颠	骑兵
	防御	280	320	360	400	特殊能力	Plains Charge			

英雄技	Reckless and Fierce（凶猛的袭击）
使用条件	敌方单位处在理查德相邻或斜方向 1 格
效果	理查德相邻和斜方向 1 格的敌军损失 20 点 HP
英雄技	Superb Leader（庄重的领袖）
使用条件	我方单位处在理查德的视野范围内
效果	理查德视野范围内的我方单位提升 25% 的攻击
英雄技	Recruit for the Cause（征募新兵）
使用条件	理查德在城镇中心
效果	本回合单位造价各降低 20 食物和 20 黄金
英雄技	Firing Line（导火线）
使用条件	我方远程系单位处在理查德的视野范围内
效果	理查德视野范围内的我方远程系单位提升 1 格射程

和宿敌萨拉丁一样，理查德也是统帅型英雄，但个人作战能力要更强一些。Superb Leader 和 Firing Line 都极其好用，平时多用 Recruit for the Cause 来生产部队。他不像贞德和源义经那样只逞匹夫之勇，在他的指挥下，没有人敢轻视他的部队。



Mission 1: All in the Family, Part 1（同室操戈Ⅰ）

主线任务

摧毁所有叛军的城镇中心

支线任务

亨利（Henry）的城镇中心不能被摧毁

在帝王时代之前过关

只建造一座城镇中心

非常简单的一关，理查德带上初期的部队直奔左方的蓝色叛军势力，配合后续生产的部队即可很快灭掉该叛军。右下方的青色叛军不用理会，因为亨利国王的部队足可与其周旋。建议灭掉蓝色叛军后就抓紧发展，升级到城堡时代后利用长弓手一举歼灭所有敌军。中间会发生亨利国王退兵的情节，他的城镇建筑也留给我们去占领，不过既然要遵守“只建造一座城镇中心”的支线任务，所以父亲的好意也就只能心领而已了。



Mission 2: All in the Family, Part 2（同室操戈Ⅱ）

主线任务

摧毁敌军所有的城镇中心

支线任务

建造一座奇迹

回收遗骸

扩张到 4 座城镇中心

上一关理查德消灭了自己的兄弟，这次的目标是罢黜自己的父王亨利。亨利的势力分布在地图的上、左、右方向，一开始会集中向我方进攻，不过势头并不猛烈，可借助地形以及理查德的个人能力优势来各个击破。法王菲利普二世的援军会先后赶到两次，利用这些援军，不难全歼亨利的势力，只不过有点费时间而已。如果觉得扩张和回收遗骸比较费事的话，那就不要理会，直接全灭敌军城镇中心过关就够了。

Mission 3: Cyprus（塞浦路斯）

主线任务

打败塞浦路斯的首领（Isaac Of Cyprus）

摧毁敌军所有的城镇中心

支线任务

摧毁塞浦路斯城堡（Cyprus Castle）

回收所有遗骸

占领所有塞浦路斯的城镇

理查德大军乘船来到塞浦路斯，在攻克登陆点附近的敌军城镇时，就可以静下心来发展。敌军的部队并不多，主要是借助建筑优势进行防守，所以我方应多生产一些攻城系单位和长弓手，在理查德的指挥下缓缓攻陷敌方城池。注意不要急着杀掉塞浦路斯的首领，不然的话就来不及占领他们的城镇了。总体来说这关也是比较费时，但难度并不大。

Mission 4: The Siege of Acre（攻克阿卡）

主线任务

摧毁阿卡的城镇中心（Acre Town Center）

支线任务

击退萨拉丁

在第 15 天结束前摧毁阿卡的城镇中心

摧毁所有的撒拉逊矿场

本关拉开了十字军东征的序幕。一开始我军会预配一些部队，但却没有用来治疗的僧侣，以寡敌众再不能补给，本来就很困难。而撒拉逊一方不仅兵强马壮，而且还能利用建筑防守并生产部队。尤其是他们有大量弩车和弩手，我军贸然进攻的话，肯定是有去无回。另外，我方兵种构成上也是绝对的劣势，圣堂骑士和步兵都打不过那些骑骆驼的，只有以逸待劳，依靠弩车、投石车、长弓手这些可远程攻击的单位消耗敌方的有生力量，所以一定要保护好他们。理查德也不要过多参与战斗而损失HP，多利用英雄技来指挥部队。萨拉丁一开始会按兵不动，但只要我军进入了他的攻击范围后他就会出击，这时候抓紧利用弩车和长弓手攻击，击败萨拉丁后他就会撤退。第7和第11回合时我方增援赶到，同时敌军也会相应增援。这一关难度很大，更不容许任何一个失误，所以玩家务必常记录。

Mission 5: The Battle of Arsuf（阿尔苏夫会战）

主线任务

被摧毁的贸易马车不能超过3个

击败撒拉逊掠夺者

支线任务

击退萨拉丁

没有贸易马车被破坏

保证所有的弩车无伤

和萨拉丁篇章的Mission 6场景相同，只是玩家控制的部队变成了十字军。萨拉丁的部队虽然数量不少，但面对我军长枪兵+弩手+骑士+弩车的整齐阵容，是讨不到任何便宜的。我军只要注意保持好阵型推进，并把马车撤离前线阵地即可。当萨拉丁的部队损失惨重，无力再进行战斗时就会主动撤退，在这之前不要忘了把萨拉丁击退。



Mission 6: The Taking of Jerusalem（争夺耶路撒冷）

主线任务

摧毁耶路撒冷的城镇中心（Jerusalem TC）

保留至少5个耶路撒冷的城镇建筑

支线任务

摧毁Dome of the Rock（奇迹）

打败萨拉丁

占领Ascalon

和萨拉丁Mission 5的场景类似，不过可没有那一关那么难了。理查德大军从地图右上方出现，应兵分两路，一路向上去攻克Jaffa，并占领其城镇；另一路占据桥头防守，迎接萨拉丁部队的袭击。萨拉丁的部队以骆驼骑兵和马姆鲁克为主，所以我军应主要生产长弓手和长枪兵，虽然会比萨拉丁落后一个时代，但局面上并不会很被动。攻克Jaffa后挥师左进，目的地是敌方防守空虚的Ascalon，利用上述兵种组合，配合冲车不难一举拿下。之后就可以双管齐下，杀奔圣地耶路撒冷了！在摧毁耶路撒冷的城镇中心前，别忘了干掉萨拉丁和奇迹。



《帝国时代DS》不愧为掌机上超强的战略游戏，不少玩家虽然诟病它画面粗糙，游戏节奏缓慢，但也不得不承认在系统上它确实是技高一筹。由于同属回合制战棋游戏，本作很自然的被人拿来和《超级大战争DS》相比，虽然简洁明快的《超级大战争DS》更容易为大多数人所接受，但在系统和战略性上本作更显得博大精深。不过对于“《帝国》系列”的FANS来说，本作远远还不能满足他们的需要。希望厂商能在续作中使用1G的大容量制作，加入更多的文明和更多的系统，在掌机上打响《帝国》的品牌！


女神侧身像 蕾娜斯
VALKYRIE PROFILE LENNETH
◆Square Enix/tri-Ace◆RPG◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP
文 雷伊＆海文
《女神侧身像 蕾娜斯》，一款当之无愧的经典游戏。作为PS版《女神侧身像》的移植作品，她的表现没有让我们失望。再次重温这款1999年的游戏时，充满我们心中的仍然还是无尽的感动。7年的岁月，丝毫没有磨去这部作品的耀眼光辉。令人回味的剧情、形象丰满的人物、厚重的世界观设定，创意十足的游戏系统以及这一切有机融合在一起时浑然天成的统一感……这一切也许是她的续作也无法超越的高峰。面对这样一部作品，我们又有什么理由错过呢？

标题画面中的选项	
New Game	开始新游戏
Continue	接续之前的进度进行游戏
Configuration	对按键设定，文字显示速度等进行调整
Sound Mode	可以欣赏游戏中的音乐并查看目前的声音收集情况
Prologue	观看游戏的序幕
Movie Gallery	欣赏已经出现过的CG影像
Seraphic Gate	进入隐藏迷宫（最终BOSS战前出现）

难易度的差别

游戏的难度会对游戏的流程，出现的迷宫数量、所能收得的同伴等众多要素产生影响，具体表现如下表所示。从完整体会游戏魅力的角度出发，我们推荐玩家以Hard模式进行游戏。

难度	Easy	Normal	Har
经验值	Normal的三倍	标准	Normal的70%
道具	道具数量少，无法进行特殊配列变换以及上级配列变换。	能够得到绝大多数道具。	除了仅在Easy、Normal下出现的特定道具外，所有的道具都能得到，并且能够得到比另外两个难度更多的珍稀道具。
迷宫	迷宫不仅数量少，并且难度也偏低。	包含Easy中的所有迷宫和Hard下所没有的4个迷宫。	迷宫数量最多，其中有8个只会在Hard难度下才会出现的迷宫，并且只有在Hard难度下才能对整个游戏的最终隐藏迷宫进行彻底地探索。
可加入的人物	13人，以下人物无法加入：ロウファ、リセリア、カシエル、ガノッサ、ロレンタ、レザード・ヴァレス、エイミ、フレイ、メルティーナ、ブラムス、ルシオ。	20人，以下人物无法加入：リセリア、レザード・ヴァレス、フレイ、ブラムス。	24人，所有人物都可加入。
人物初期等级	每个人物以设定好的等级加入。	每个人物以设定好的等级加入。	除了在隐藏迷宫加入的人物外，所有人物都以等级1的状态加入。
可以进入的结局	无法进入A结局	可以进入所有结局。	可以进入所有结局。

游戏流程的推进方式

游戏的推进方式有别于一般的RPG，整个游戏共有8章，每一章都分为在人间的冒险和向神界进行报告两大部分。在冒险部分中玩家要通过精神集中来触发事件，寻找同伴，通过在迷宫中的探险和战斗来对同伴进行培养，并且将培养好的同伴送上神界。每一章都有固定的“Period”值来表现时间的流逝，每进入一个迷宫或是城镇都会消耗一定数量的“Period”值，当“Period”值到达规定数量后就会自动转入神界报告部分，这时女神芙蕾会对蕾娜斯在本章中的表现做出评价，并根据评价给予蕾娜斯相应的奖励物品及提出对下一章的要求，而蕾娜斯也可以向芙蕾了解被送上神界的同伴的种种表现。

大地图

在大地图画面中玩家要操纵蕾娜斯寻找勇者的战魂并带领他们在各个迷宫中探险，这时的操作为：

十字键	调整蕾娜斯前进的方向
×	前进
□	固定视点
△	调出菜单画面
○	进入城镇或迷宫
START	精神集中，可以探索到同伴以及迷宫的所在地。
SELECT	切换迷你地图的大小

菜单画面

在大地图或迷宫内按下△键就可以进入菜单画面

上方的几个选项为：

スキル	让人物通过升级获得的CP值进行各种技能的习得与配置。
道具使用	使用各种道具以及进行原子配列变换及MP变换。
道具生成	消耗MP值来生成各种武器、防具及道具，只能在大地图或迷宫内的记录点进行。
パーティー	进行上场同伴的选择和位置调整；使用经验的宝珠分配事件经验值；进行招式的练习。
特技	调整战士系人物的招式使用顺序以及法师系人物在战斗中使用的魔法种类。
装备	调整人物身上的装备。
神界传送	将培养好的人物送上神界，只能在大地图上进行。
ステータス	人物数值一览。
环境设定	调整游戏中的文字出现速度以及按键设定。
データ处理	存档或读档。

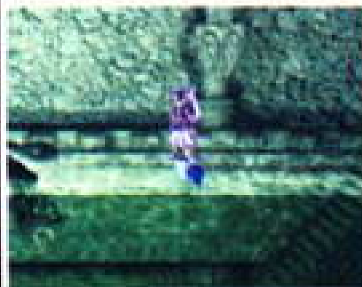
中间显示出场战斗的同伴；下方显示的分别是游戏总时间、目前所拥有的MP值、章节数以及Period、蕾娜斯的评价值。

在菜单画面时按下START键可以休息，玩家可以决定休息所消耗的Period值，消耗1个Period值可以回复DME值，消耗2个Period值可以回复状态异常，消耗3个Period值可以回复战斗不能。当玩家提前完成本章节的任务后也可以通过休息来直接进入神界报告部分。

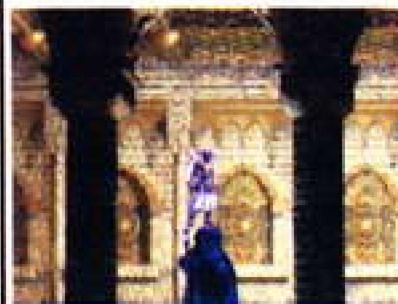
迷宫探险部分

基本操作	
→	奔跑。
→→	步行。
×	跳跃，可以通过按键时间长短调整跳跃高度。
○	挥剑，向敌人挥剑可以主动进入战斗并可以破坏特定物体，开启机关。
□	发出晶石，具体的使用方法见下文。
R	观看地图。
↓+×	滑铲，可以用来通过一些狭窄的地方。
面对宝箱↓+○	打开宝箱，要注意宝箱的方向。
面对物品○	举起物品，之后按○可将物品投出、按×可将物品原地放下。将某些未开启的宝箱投出会导致宝箱内的物品损坏。
靠近可移动物后○+方向键	推动或拉动某些特殊物体，通常在解开机关时用到。

晶石的主要作用



1 将晶石射向墙壁或地面就可以制造出冰块，以冰块作为垫脚石来跳到高处是晶石最基本的用途，用剑砍碎冰块后出现的碎冰同样可以用作垫脚，并且将碎冰扔到水中后它们会浮在水面上，利用这个特性可以在水面上制造落脚点。



2 冻结敌人。向着敌人发射晶石后可以将它们冻住一段时间，被冻住后的敌人无法移动，并且在这段时间内蕾娜斯和敌人接触也不会进入战斗，甚至还可以站在敌人头上或是将一些小型敌人举起扔出。敌人的冻结时间与蕾娜斯发射晶石的距离有关，和敌人靠得越近，发射晶石将敌人冻住的时间也就越长。



3 晶石跳跃。用晶石击碎制造好的大型冰块后会产生出冰雾，而这时蕾娜斯站在附近的话就会被冰雾的爆发弹开很长一段距离，这种技巧就是晶石跳跃，由于晶石跳跃具有距离远，高度低的特点，因此可以用来到达一些通常跳跃无法到达的地方。

4 利用冰雾作为空中平台，用晶石击碎大型冰块后留下的冰雾会维持很长一段时间，蕾娜斯可以跳到冰雾上，漂浮在空中，这也是到达一些高处的常用手段。



5 反射光线。在某些迷宫中需要玩家利用冰块来作为镜面反射光线以解开机关，在反射光线时，冰块的摆放位置的细微差异会对光线的反射路线有一定影响，另外冰雾也可以反射光线，有时利用冰雾反射光线比用冰块更加方便，不妨多多尝试。



人物的数值

人物各种属性所代表的意义如下：

人物固有数值	
STR	人物的力量值，影响 ATK。
INT	人物的智力值，影响 MAG 和 RST。
AGL	人物的敏捷值，影响 AVD。
DEX	人物的技量值，影响 HIT。

受装备和技能影响的数值	
ATK（MAG）	物理（魔法）攻击力。
RDM	物理防御力，数值越高受到物理攻击时受到的伤害值越小。
AVD	回避能力，数值越高越容易躲开敌人的攻击。
HIT	物理攻击命中力。
DEF	完全防御率，数值越高就越有可能防住敌人的物理攻击。
RST	魔法防御力，可以减轻受到魔法攻击时受到的伤害。

属性

游戏中一共有炎、雷、毒、冰、暗、圣 6 种属性，在人物资料中可以看到该人物对这六种属性的耐性，耐性越强，受到该种属性攻击时受到的伤害就越低。怪物的属性则和我方人物有所不同，并没有六种属性，而是只拥有弱点属性，并且还有相当一部分怪物是没有弱点属性的，利用和其弱点属性相同的属性攻击就可以对敌人造成极大伤害。

武器的数值	
Attack	物理（魔法）攻击力，影响 ATK（MAG）。
Attack Trust	攻击信赖度，数值越高造成的伤害值上下波动就越小。
Hit Trust	命中信赖度，数值越高物理攻击的命中率就越高。
攻击行动	决定人物能够利用该武器发出哪几种攻击招式。
攻击属性	带有属性的敌人能够对相应弱点属性的敌人造成较高伤害甚至是一击必杀效果。
ANT	完全命中率，数值越高就越可能无条件命中敌人。
CRT	爆击率，数值越高就越容易使武器打出高伤害。
STN	气绝率，数值越高就越容易将敌人打出气绝状态（即昏迷）。

防具的数值	
Reduce Damage	物理防御力，影响 RDM。
Defend Turst	防御信赖度，数值越高，防御物理攻击的几率就越高。
防御属性	拥有防御属性的防具在承受相应属性的攻击时能够减轻伤害。
STD	气绝防御率，数值越高就越不容易陷入昏迷状态。
DEF	完全防御率，数值越高就越有可能防住敌人的物理攻击。

人物升级与数值提升之间的关系

人物等级上升时，STR、INT、AGL、DEX 这几项数值的上升量并不是固定的，而是随机在每个人的固定上升值的基础上进行2的浮动。并且各项数值的固定上升值也和该人物的职业相关。此外还可以获得勇者适性值的提升以及CP值，勇者适性值的作用只体现在神界传送以及人物在神界的活跃程度上，而CP值则非常重要，学习技能，强化人物特性都要消耗大量的CP值。

各职业的能力成长率					
职业	重战士	枪斗士	剑士·侍	弓斗士	魔法师
DME	非常高	高	普通	低	非常低
STR	非常高	普通	高	低	非常低
INT	非常低	普通	高	高	非常高
AGL	普通	高	高	非常高	普通
DEX	普通	普通	普通	非常高	普通

在迷宫中解开机关或完成迷宫后能得到相应的事件经验值，这些经验值会被储存在经验的宝珠中，在菜单画面中的パーティー选项中可以将这些经验值分给同伴，利用这一设定可以很安全地培养等级较低的同伴，在分配经验值之前还可以让准备培养的人物先将"青灰色の首饰り"或"生命の腕轮"等道具装备上，以提高升级时人物能力的提升幅度。

技能

游戏中有许多技能可供学习，学习这些技能需要消耗人物在升级时得到的CP值，随着游戏的进行，还会有许多的技能书出现，使用技能书就能增加所能学到的技能种类。技能根据作用和特性的不同分为4类，并且许多技能都要"装备"在人物身上才能发挥作用。

A.Reaction Skill（リアクションスキル）每个人物可以同时装备两个A类技能，A类技能在满足条件时可以自动使出。

B.Support Skill（サポートスキル）每个人物只能装备一个B类技能，B类技能通常都是为攻击附加一些特殊效果，学习B类技能所需的CP值也相对较多。

C.Attack Skill（アタックスキル）每个人物只能装备一个C类技能，C类技能需要按键发动使攻击产生变化。

D.Status Skill（ステータススキル）D类技能无需装备，只要学习以后就能一直发挥效果，并且其中有相当一部分与神界传送相关。

战斗



绝大多数迷宫中的敌人都是可见的，向敌人挥剑就可以进入战斗，这时玩家可以以CT值为0（CT值的作用后述）状态开始战斗，如果是碰触到敌人进入战斗的话也能先制攻击，不过这时我方人员的CT值为1，如果是被敌人接触到后背而进入战斗的话，还会被敌人先制攻击，因此在游戏时，应该主动进入战斗以获取更大的优势。

进入战斗后敌人和我方人员分列于屏幕两侧，通过按下○□△×四个键就可让相应按键对应的人物做出攻击动作。每名人物都有三种攻击动作，随着人物装备的武器不同，所能使出的攻击动作也不同，通过按键组合就能使出花样繁多的连续技。按下SELECT键则可以打开菜单，进行道具的使用或是更换装备、逃跑等行动，一部分能攻击敌全体的魔法和所有的回复系，辅助系魔法也需要玩家打开菜单点击魔法的选项手动控制使用。

在我方的攻击命中敌人后，左下角的决之技槽（以下简称为气槽）就会上升，当升至100时，就可以使用威力强大的决之技了。决之技的发动同样是按下各个角色所对应的按键。当前一个人物使用决之技的过程中再次将气槽升至100的话，就能让我方另一名成员使用决之技，最多可以让我方4名成员每人都使用一次决之技。要注意的是当连续使用决之技时，气槽会强制降低，具体地说就是第1、2、3次发动决之技时，气槽的数值会无条件地下降至80、60、40，每种决之技在使用过程中所能产生的气槽数值也有着较大差异，因此要合理地安排决之技的使用顺序。

同时当前的连击数和发动决之技的顺序也会影响到决之技的威力，每1个

连击数相当于增加1%的伤害值，而在连续使用决之技的过程中，排在第3或第4个的决之技攻击力会上升至1.33倍。

在满足使用决之技的条件下，让魔法师发动攻击则会根据所装备的魔杖来决定使出大魔法还是中魔法。装备特定魔杖所放出的大魔法威力强大，并且会有华丽的CG效果，中魔法则相当于普通魔法的强化版，无论是威力还是迫力都不如大魔法。

在使用决之技、任何种类的魔法后或是在非主动进入战斗的情况下，人物的CT槽都会上升，CT槽可以理解为疲劳度，使用不同的招式或魔法，CT槽的上升量均有所不同，随着回合的经过会慢慢降低。在CT槽不为0时，人物无法使用决之技或魔法，也不能在战斗中使用道具或更换装备。利用战斗中出现的紫炎石可以加速CT槽的归零速度。

攻击敌人的过程中有可能得到魔晶石、紫炎石、宝箱三种道具。当敌人在浮空状态时受到攻击会掉出魔晶石，作用是使战斗后得到的经验值提高5%，每场战斗最多可以得到40个魔晶石的经验提高加成。敌人在倒地状态下受到攻击则会掉出紫炎石，每一个紫炎石可以让CT槽减1。宝箱则是随机出现，在战斗后得到道具，每个敌人最多只能掉出一个宝箱。随着连击数的提升，以上3种道具的掉出几率也会上升，装备“生成之珠”、“活性之珠”还能分别提高魔晶石和紫炎石的掉出数量。

道具的生成及变换

利用MP值可以生成各种武器，防具以及道具，每一章能够生成的物品都是不同的。对已经拥有的物品还能进行原子配列变换来改变物品的性质，当然这也需要消耗一定量的MP，在游戏的中盘还可以获得“配列变换の宝珠”和“上级配列变换の宝珠”这两个关键道具，装备上这两个道具就能分别对物品进行中级配列变换以及上级配列变换了。

需要提出的是Easy难度下无法得到这两个道具，在Normal和Hard难度下可以在第4章的レザード·ヴァレス之塔中得到“配列变换の宝珠”。而最为关键的“上级配列变换の宝珠”取得方法则比较复杂，取得方法如下：

1、在Normal难度下的“黑梦塔”迷宫中获得“妖精の瓶詰め”或在Hard难度下的“暗黑塔ゼルヴァ”中取得“苏生秘宝书”。

2、用在レザード·ヴァレス之塔中得到“配列变换の宝珠”对以上两个道具进行中级配列变换，得到“オリハルコン”。

3、对“オリハルコン”进行中级配列变换，就可得到“上级配列变换宝珠”。

对于已经确定无用的道具，就可以选择“MP变换”将这些道具转化为MP值以生成一些更有价值的道具。

神界传送

从Chapter1开始，每个章节玩家可以最多向神界传送2名战魂（也可以不传送，但会降低评价值），传送战魂不仅可以提高蕾娜斯的评价值，送特定的战魂上去还会发生某些特殊事件。在隐藏迷宫セラフィックゲート中，之前被传送的战魂（除リセリア外，切记）都会回归，因此不必担心传了之后就不能再用的问题。

每个章节开始前，芙蕾都会向你提出传送战魂的要求，各章的要求在后面的攻略正文中将会分别提到，在这里就不详细解说了。注意アリューゼ、メルティーナ以及ガノッサ三人是不能传送的。传送战魂最重要的一点是他们的勇者适性值，每位战魂的勇者适性值等于他们的人物性格数值+等级×2。另外，还有一些人物特性和技能方面的要求。神界传送时可以让战魂们携带一些物品从而让他们具有某种特性或者掌握某种技能，这些物品都可以利用道具生成而得到，具体物品的名称作用见表（下页）。

名称	作用
カルラの真珠	学会游泳
ベトネス教本	抑制自我牺牲
七色の饴玉	乐观
ウサギの足	抑制不运
天使の唇	擅长交涉
魔物图鉴	效果同 Monster Int
恶魔绘书	效果同 Demon Int
デボーネの头盖	效果同 Undead Int
ラリウの贝壳	效果同 Hear Noise
骏马のたてがみ	敏捷
炎のバンダナ	勇敢





封印值

封印值是游戏中一个非常重要的数值，对于想达成A结局的玩家来说更是重中之重。在菜单画面中调出雷娜斯的个人状态画面可以在画面右下角查看到封印值。封印值并不是一成不变的，它会通过玩家在游戏中的行动而发生变化，要想达成A结局的一个必要条件就是在进入Chapter7之前封印值在36以下。

封印值变动条件

必要行动	封印值	发生时期
不戴“ニーベルンゲンの指环”结束章节	−2	−
每收得一名同伴（不包括ロレンタ、メルティーナ和ルシオ）	−2	−
每传送一名战魂	＋12	−
第一次去铃兰の草原	−15	Chapter1 后
在ジェラベルン和ルシオ见面	−15	Chapter2 后
在ブラムス城与不死王见面，打败他或选择不战斗	−10	Chapter3 后
ロレンタ加入后打败レザード	−15	Chapter4
メルティーナ成为同伴	−15	Chapter5
ルシオ成为同伴	−20	Chapter5

各结局达成条件

游戏中一共存在着A、B、C三种结局，每种结局都有着不同的达成条件，下面为大家讲解一下具体达成方法。

A结局

必要条件

Chapter4	收得战魂ロレンタ并打倒レザード
Chapter5	收得战魂メルティーナ和ルシオ
Chapter5 或 6	将ルシオ送入神界
Chapter7	进入 Chapter7 时封印值在 36 以下
Chapter8	精神集中感应到铃兰の草原并前往那里

要达成A结局的最大难点在于封印值的控制。由于封印值存在着100的上限，因此想要达成A结局的玩家在Chapter4之前其实大可放心地传送战魂，等到触发了打败レザード的情节降低封印值以后再开始逐一考虑降低封印值的事情。像第一次去铃兰の草原、在ジェラベルン和ルシオ见面以及和不死王见面（建议选择不战斗）等降低封印值的重要事件虽然在Chapter3甚至更早前就可以触发了，不过还是建议等到Chapter4之后再统一触发，这样一来，封印值的问题就不必担心了，大家只要全心注意达成A结局的其他条件就可以了。

B结局

B结局并没有特定的达成条件，只要封印值不满足A和C结局的要求，Chapter8结束后就会自动进入了。其实达成了A结局的基本条件之后，只要在Chapter8不去铃兰の草原（即使感应了出来也不要紧）直接进入诸神之黄昏也是可以进入B结局的。

C结局

当蕾娜斯的评价值降到接近 0 时进入城镇或者迷宫，芙蕾就会提出警告，如果再不采取传送战魂或传送神界道具等办法来提高评价值，那么芙蕾会再次提出警告并进入 C 结局。



分支路线

在《女神侧身像 蕾娜斯》中存在着 4 条分支路线，出现哪条路线是游戏一开始蕾娜斯第一次来到人间界时就已经随机决定好了的。各个难度以及各条路线中蕾娜斯精神集中后能够感应到的地点和战魂的出现顺序都是不一样的，下面我们就把各条分支给大家罗列出来，让大家对自己的游戏进行程序有个基本的了解。

Easy　Chapter1：24Period　Chapter2～8：各 16Period

路线 1

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
ラウリィ(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 1

Chapter2
那那美（海蓝）
龙宫洞窟
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 2

Chapter3
梦琉（海蓝）
ゴーラ教团本部
忘却の洞窟 3

Chapter4
洵（海蓝）
黑梦塔
忘却の洞窟 4

Chapter5
バドラック（ヴィルノア）
アークダインの遗迹
グレイ(アークダインの遗迹)
忘却の洞窟 5

Chapter6
ジェイル（クレルモンフェラン）
亡失都市ディパン
诗帆（海蓝）
忘却の洞窟 6

Chapter7
苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟 7

Chapter8
忘却の洞窟 8

路线 2

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
ラウリィ(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 4

Chapter2
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
洵（海蓝）
忘却の洞窟 8
龙宫洞窟

Chapter3
ゴーラ教团本部
梦琉（海蓝）
忘却の洞窟 1

Chapter4
那那美（海蓝）
忘却の洞窟 6
黑梦塔

Chapter5
バドラック（ヴィルノア）
アークダインの遗迹
グレイ(アークダインの遗迹)
忘却の洞窟 5

Chapter6
ジェイル（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟 7
诗帆（海蓝）
亡失都市ディパン

Chapter7
苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟 2

Chapter8
忘却の洞窟 3

路线 3

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ラウリィ(クレルモンフェラン)
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
忘却の洞窟 7

Chapter2
梦琉（海蓝）
龙宫洞窟
忘却の洞窟 3

Chapter3
那那美（海蓝）
忘却の洞窟 8
洵（海蓝）
ゴーラ教团本部

Chapter4
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 1
黑梦塔

Chapter5
诗帆（海蓝）
アークダインの遗迹
グレイ(アークダインの遗迹)
忘却の洞窟 5

Chapter6
ジェイル（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟 4
バドラック（ヴィルノア）
亡失都市ディパン

Chapter7
苏芳（海蓝）
忘却の洞窟 2
精灵の森

Chapter8
忘却の洞窟 6

路线 4

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
忘却の洞窟 2
凶祸の森
ベリナス（ラッセン）
ラウリィ(クレルモンフェラン)

Chapter2
龙宫洞窟
忘却の洞窟 5
洵（海蓝）

Chapter3
梦琉（海蓝）
ゴーラ教团本部
忘却の洞窟 4

Chapter4
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
黑梦塔
那那美（海蓝）
忘却の洞窟 3

Chapter5
ジェイル（クレルモンフェラン）
アークダインの遗迹
バドラック（ヴィルノア）
忘却の洞窟 6

Chapter6
亡失都市ディパン
グレイ(アークダインの遗迹)
诗帆（海蓝）
忘却の洞窟 7

Chapter7
苏芳（海蓝）
忘却の洞窟 8
精灵の森

Chapter8
忘却の洞窟 1

Normal　Chapter1～8：各 24Period

路线 1

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
ラウリィ(クレルモンフェラン)
ゾルデ地下墓地
忘却の洞窟 1

Chapter2
ロウファ（アルトリア）
ネルソフ湿地带
那那美（海蓝）
龙宫洞窟
忘却の洞窟 2

Chapter3
カシエル（カミール村）
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
ゴーラ教团本部
梦琉（海蓝）
忘却の洞窟 3

Chapter4
エイミ（ヴィルノア）
黑梦塔
洵（海蓝）
サッカス浸食洞
忘却の洞窟 4
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5
メルティーナ(フレンスブルグ)
ルシオ（ジェラベルン）
アークダインの遗迹
バドラック（ヴィルノア）
忘却の洞窟 5

Chapter6
グレイ(アークダインの遗迹)
亡失都市ディパン
诗帆（海蓝）
忘却の洞窟 6
ジェイル（クレルモンフェラン）

Chapter7
苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟 7

Chapter8
奉龙殿
忘却の洞窟 8
铃兰の草原

路线 2

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ベリナス（ラッセン）
ゾルデ地下墓地
ラウリィ(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 3
凶祸の森

Chapter2
ロウファ（アルトリア）
龙宫洞窟
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
ネルソフ湿地带
忘却の洞窟 5

Chapter3
カシエル（カミール村）
洵（海蓝）
忘却の洞窟 1
梦琉（海蓝）
ゴーラ教团本部

Chapter4
エイミ（ヴィルノア）
黑梦塔
那那美（海蓝）
忘却の洞窟 2
サッカス浸食洞
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5
メルティーナ(フレンスブルグ)
ルシオ（ジェラベルン）
アークダインの遗迹
バドラック（ヴィルノア）
忘却の洞窟 7
グレイ(アークダインの遗迹)

Chapter6
亡失都市ディパン
ジェイル（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟 8
诗帆（海蓝）

Chapter7
苏芳（海蓝）
忘却の洞窟 4
精灵の森

Chapter8
奉龙殿
忘却の洞窟 6
铃兰の草原

路线 3

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ラウリィ(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟 4
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
ゾルデ地下墓地

Chapter2
ロウファ（アルトリア）
ネルソフ湿地带
那那美（海蓝）
龙宫洞窟
忘却の洞窟 7

Chapter3
カシエル（カミール村）
梦琉（海蓝）
ゴーラ教团本部
洵（海蓝）
忘却の洞窟 6

Chapter4
エイミ（ヴィルノア）
黑梦塔
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
サッカス浸食洞
忘却の洞窟 5
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5

メルティーナ（フレンスブルグ）
ルシオ（ジェラベルン）
忘却の洞窟3
诗帆（海蓝）
アークダインの遗迹

Chapter6

ジェイル（クレルモンフェラン）
グレイ（アークダインの遗迹）
忘却の洞窟1
バドラック（ヴィルノア）
亡失都市ディパン

Chapter7

苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟8

Chapter8

奉龙殿
忘却の洞窟2
铃兰の草原

路线4

Chapter0

アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1

ゾルデ地下墓地
ベリナス（ラッセン）
凶祸の森
忘却の洞窟2
ラウリィ（クレルモンフェラン）

Chapter2

ロウファ（アルトリア）
龙宫洞窟
洵（海蓝）
ネルソフ湿地带
忘却の洞窟5

Chapter3

カシエル（カミール村）
梦琉（海蓝）
ゴーラ教团本部
ジェイクリーナス（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟1

Chapter4

エイミ（ヴィルノア）
忘却の洞窟7
黑梦塔
那那美（海蓝）
サッカス侵实洞
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5

メルティーナ（フレンスブルグ）
ルシオ（ジェラベルン）
忘却の洞窟4
ジェイル（クレルモンフェラン）
アークダインの遗迹
バドラック（ヴィルノア）

Chapter6

诗帆（海蓝）
亡失都市ディパン
グレイ（アークダインの遗迹）
忘却の洞窟8

Chapter7

苏芳（海蓝）
忘却の洞窟6
精灵の森

Chapter8

奉龙殿
忘却の洞窟3
铃兰の草原

Hard

Chapter1：24Period Chapter2～8：各28Period

路线1

Chapter0

アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1

ベリナス（ラッセン）
ゾルデ地下墓地
ラウリィ（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟3

Chapter2

ロウファ（アルトリア）
那那美（海蓝）
ネルソフ湿地带
洵（海蓝）
サレルノ实验场迹
忘却の洞窟6

Chapter3

カシエル（カミール村）
ジェイクリーナス（クレルモンフェラン）
ローム丘陵のカラクリ屋敷
忘却の洞窟2

Chapter4

エイミ（ヴィルノア）
サッカス侵实洞
梦琉（海蓝）
暗黑塔ゼルヴァ
忘却の洞窟5
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5

メルティーナ（フレンスブルグ）
ルシオ（ジェラベルン）
アークダインの遗迹
ジェイル（クレルモンフェラン）
炎の城塞
忘却の洞窟8

Chapter6

バドラック（ヴィルノア）
水中神殿
グレイ（アークダインの遗迹）
亡失都市ディパン
诗帆（海蓝）
忘却の洞窟1

Chapter7

苏芳（海蓝）
精灵の森
古代坟墓アメンティ
忘却の洞窟7

Chapter8

奉龙殿
天空城
アリアンロッドの迷宫
忘却の洞窟4
铃兰の草原

路线2

Chapter0

アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1

ベリナス（ラッセン）
忘却の洞窟8
ラウリィ（クレルモンフェラン）
ゾルデ地下墓地

Chapter2

ロウファ（アルトリア）
サレルノ实验场迹
ジェイクリーナス（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟4
洵（海蓝）
ネルソフ湿地带

Chapter3

カシエル（カミール村）
那那美（海蓝）
ローム丘陵のカラクリ屋敷
梦琉（海蓝）
忘却の洞窟2

Chapter4

エイミ（ヴィルノア）
暗黑塔ゼルヴァ
忘却の洞窟7
サッカス侵实洞
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5

メルティーナ（フレンスブルグ）
ルシオ（ジェラベルン）
忘却の洞窟1
バドラック（ヴィルノア）
アークダインの遗迹
グレイ（アークダインの遗迹）
炎の城塞

Chapter6

诗帆（海蓝）
亡失都市ディパン
ジェイル（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟3
水中神殿

Chapter7

苏芳（海蓝）
古代坟墓アメンティ
精灵の森
忘却の洞窟5

Chapter8

奉龙殿
忘却の洞窟6
アリアンロッドの迷宫
天空城
铃兰の草原

路线3

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ラウリィ(クレルモンフェラン)
ゾルデ地下墓地
忘却の洞窟3
ベリナス（ラッセン）

Chapter2
ロウファ（アルトリア）
忘却の洞窟6
梦琉（海蓝）
サレルノ实验场迹
洵（海蓝）
ネルソフ湿地带

Chapter3
カシエル（カミール村）
那那美（海蓝）
ローム丘陵のカラクリ屋敷
忘却の洞窟2

Chapter4
エイミ（ヴィルノア）
忘却の洞窟5
サッカス侵实洞
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
暗黑塔ゼルヴァ
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5
メルティーナ(フレンスブルグ)
ルシオ（ジェラベルン）
炎の城塞
诗帆（海蓝）
忘却の洞窟8
アークダインの遗迹

Chapter6
ジェイル（クレルモンフェラン）
水中神殿
グレイ(アークダインの遗迹)
忘却の洞窟1
バドラック（ヴィルノア）
亡失都市ディパン

Chapter7
苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟7
古代坟墓アメンティ

Chapter8
アリアンロッドの迷宫
奉龙殿
忘却の洞窟4
天空城
铃兰の草原

路线4

Chapter0
アリューゼ/ジェラード（アルトリア）
アルトリア山岳遗迹

Chapter1
ゾルデ地下墓地
ベリナス（ラッセン）
忘却の洞窟8
ラウリィ(クレルモンフェラン)

Chapter2
ロウファ（アルトリア）
ネルソフ湿地带
洵（海蓝）
忘却の洞窟1
那那美（海蓝）
サレルノ实验场迹

Chapter3
カシエル（カミール村）
ジェイクリーナス(クレルモンフェラン)
忘却の洞窟6
ローム丘陵のカラクリ屋敷

Chapter4
エイミ（ヴィルノア）
忘却の洞窟4
暗黑塔ゼルヴァ
梦琉（海蓝）
サッカス侵实洞
ロレンタ（フレンスブルグ）

Chapter5
メルティーナ(フレンスブルグ)
ルシオ（ジェラベルン）
アークダインの遗迹
グレイ(アークダインの遗迹)
炎の城塞
忘却の洞窟2

Chapter6
ジェイル（クレルモンフェラン）
忘却の洞窟5
诗帆（海蓝）
水中神殿
バドラック（ヴィルノア）
亡失都市ディパン

Chapter7
苏芳（海蓝）
精灵の森
忘却の洞窟3
古代坟墓アメンティ

Chapter8
アリアンロッドの迷宫
忘却の洞窟7
天空城
奉龙殿
铃兰の草原

遗物事件一览

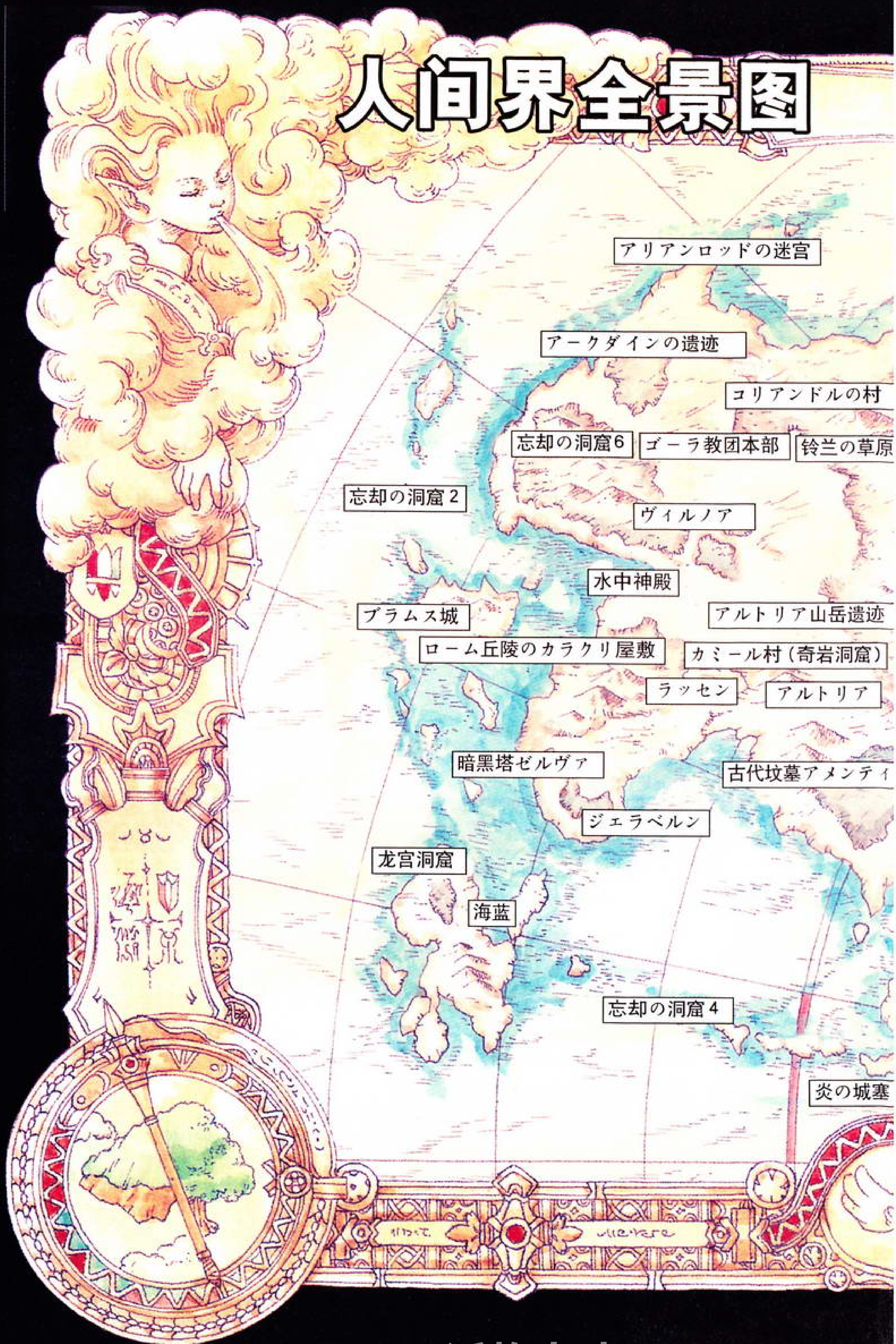
当收得某位战魂后前往特定的地点就可以得到他们的遗物，这些遗物一般都为武器和饰品，因此没有理由错过。

城镇	地点	发生条件	取得道具
アルトリア	アリューゼ家	アリューゼ加入	ドラゴン・スレイヤー
ラッセン	阿沙加的房间	ベリナス加入	押し花
クレルモンフェラン	森林	ラウリィ加入	战乙女のペンダント
クレルモンフェラン	ジェイクリーナス家	ジェイクリーナス加入	レイヴン・スレイヤー
カミールの村	墓地	カシエル加入	名剑ヴェイン・スレイ
カミールの村	墓地	バドラック加入	手织りのバンダナ
海蓝	昂后神社	那那美加入	护神刀“龙仙”
海蓝	海边	梦琉加入	玉琉璃の欠片
フレンスブルグ	メルティーナ的房间	メルティーナ加入	インフィニティ・ロッド

语音收集

除了丰富的同伴收集外，本作中的语音收集也是一个非常有意思的设定。在标题画面进入Sound Mode选项后选择Voice Collection就可以查看到游戏中重要角色的语音收集率。有些重要角色在语音收集率达到100%时，按□键就可以查看到该角色的原画。

人间界全景图


アリアンロッドの迷宮
アークダインの遺迹
コリアンドルの村
忘却の洞窟6
ゴーラ教团本部
铃兰の草原
忘却の洞窟2
ヴィルノア
水中神殿
ブラムス城
アルトリア山岳遗迹
ローム丘陵のカラクリ屋敷
カミール村（奇岩洞窟）
ラッセン
アルトリア
暗黑塔ゼルヴァ
古代坟墓アメンティ
ジェラベルン
龙宫洞窟
海蓝
忘却の洞窟4
炎の城塞


天空城
亡失都市ディパン
忘却の洞窟 3
ゾルデ地下墓地
黑梦塔
凶祸の森
奉龙殿
クレルモンフェラン
忘却の洞窟 5
忘却の洞窟 8
ネルソフ湿地帯
サレルノ实验场迹
忘却の洞窟 1
レザード・ヴァレスの塔
サッカス浸食洞
フレンスブルグ
精灵の森
忘却の洞窟 7

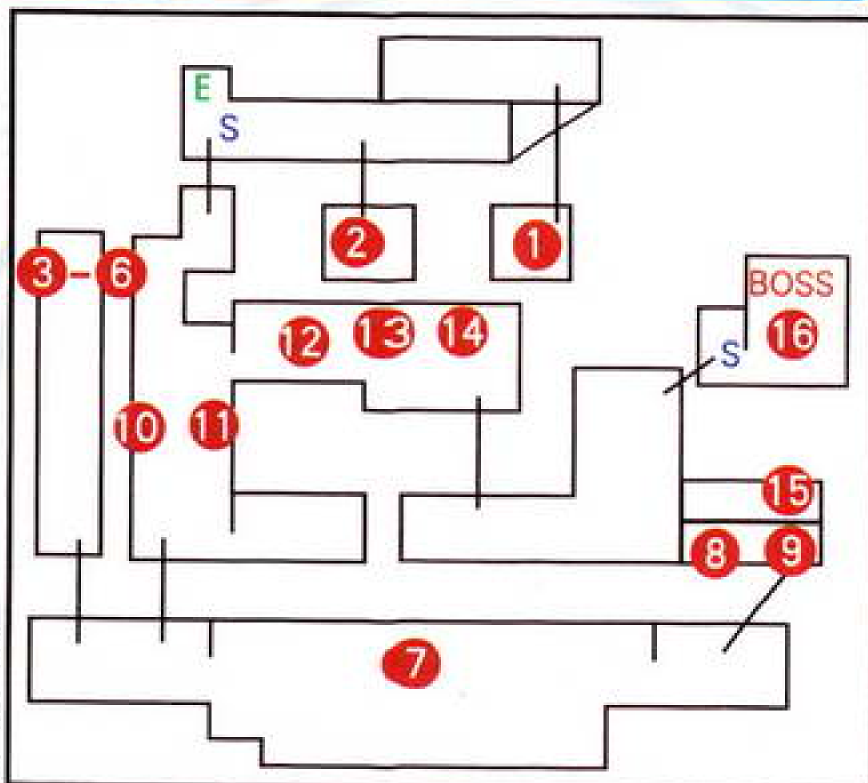
地图攻略篇

Chapter 0

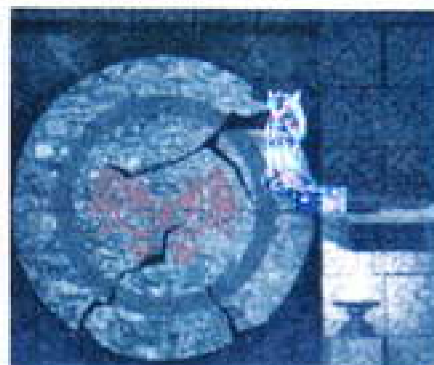
アルトリア山岳遗迹

出现难度：任何难度

事件经验值	
破坏石柱	＋500
回收神界道具×2	＋100×2
完成事件	＋3000



游戏中的第一个迷宫，在攻关过程中芙蕾会对你进行一些基本的指导并与大家并肩作战。本迷宫在Easy难度和其他两种难度下杂构造上略有不同，攻略中以其他两种难度为准。首先要取得❶处的“铁格子の键”，然后才可以打开牢房门继续前进。“天空の瞳”是游戏中所有迷宫内都会出现的道具，使用后可以查看到当前迷宫中还有哪些区域没有去过（没去过的地方会用透明蓝表示）。“トレジャー・サーチ”是游戏中的重要道具，让蕾娜斯装备之后，如果当前所在区域中还有未取得的宝箱，那么蕾娜斯身边就会有淡蓝色的小圆珠作提示。要想取得该宝箱，玩家可以在右边的平台上用空宝箱踮脚然后跳过去（如右图）。在发生BOSS战时，芙蕾会离队。胜利之后玩家可以从宝箱中得到两件神界道具，每上交一件就能提高1点评价值，反之，如果据为己有则会降低5点评价值。其中的“宝剑グリム・ガウディ”对僵尸龙有特效，并没有破坏率，为了以后的战斗建议把它留下来。事件完成后回到入口处，利用冰块踮脚就可以回到大地图。



道具	
❶铁格子の键	❽ジギタリス
❷天空の瞳	❾ファイア・ランス
❸エンジェルキュリオ	❿⓬⓮植物の种子
❹セボリー	⓫不老不死の书
❺クリス晶石	⓭トレジャー・サーチ
❻ベラドンナ	⓯ラピス晶石
❼エレメント・セプター	⓰封印の小箱
	宝剑グリム・ガウディ

BOSS	
エルダーヴァンパイア	
HP	4800
弱点属性	无
掉落道具	生命の秘药

Chapter 1

ゾルデ地下墓地

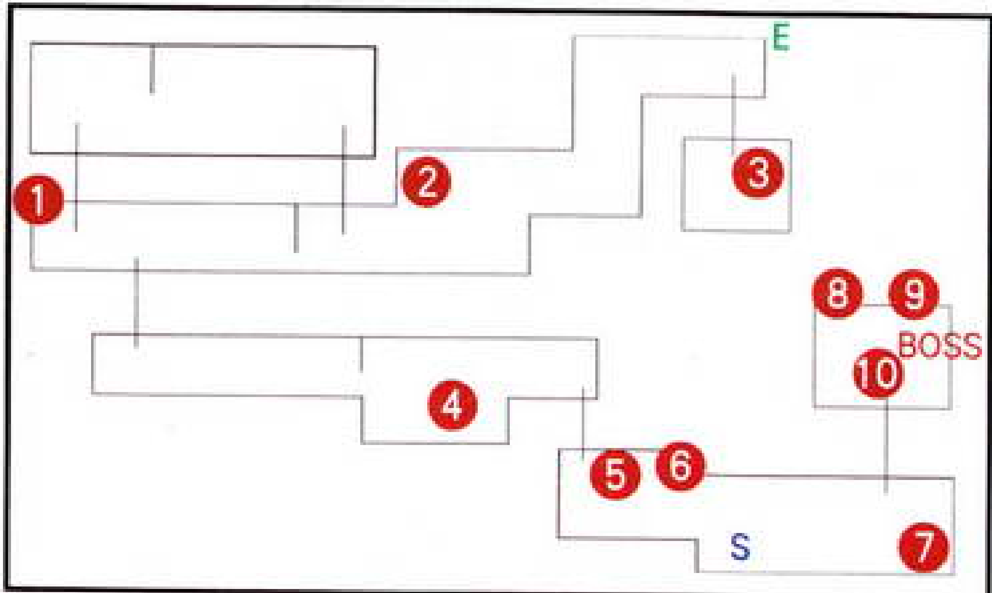
出现难度：任何难度

神界要求
勇者适性值：40以上

神界报告时得到的奖励物品
エレメント・セプター
ファイア・ランス
クール・ダンセル
ウェイト・リアクション
オーディナイ・シェイプ
コンボ・カウンター

随机出现的最后一件奖励物品
ライトニング・エッジ
轰招雷の剑
エレメンタル・エッジ
スピニング・スピア
スプリーム・クロスボウ
ホーリィ・プレアー

事件经验值	
将墓碑移动到魔法阵上×4	＋1000×4
移动完所有墓碑后破坏SAVE点前房间中的石像	＋5000
回收神界道具×3	＋600×3
完成事件	＋10000



这个迷宫中会出现很多魔法阵，玩家需要将魔法阵上的石像用剑砍碎，然后再将画面中的墓碑移上去。BOSS战时后方有两名攻击力很高的魔法师，让蕾娜斯装备弓箭再配合ジェラード的魔法快速消灭以免造成威胁。神界道具中有件“青灰色の首饰り”，装备后每次升级时可以多加100点CP值，私吞了它！取得全部宝物后直接从BOSS战房间的右上方爬梯子离开。

道具	
1 アボイド	7 エレメント・セプター
2 ショート・ボウ	8 マジック・パワー
3 アタック・パワー	9 クール・ダンセル
4 ファイア・ランス	10 ダマスクス制法书
5 ブロード・ソード	宝冠フェルマー
6 天空の瞳	青灰色の首饰り

BOSS	
ドロウシャーマン × 2	
HP	1000
弱点属性	魔
掉落道具	レデュース・パワー
ヴァイオレントエイプマン	
HP	4000
弱点属性	兽
掉落道具	マンドレイク

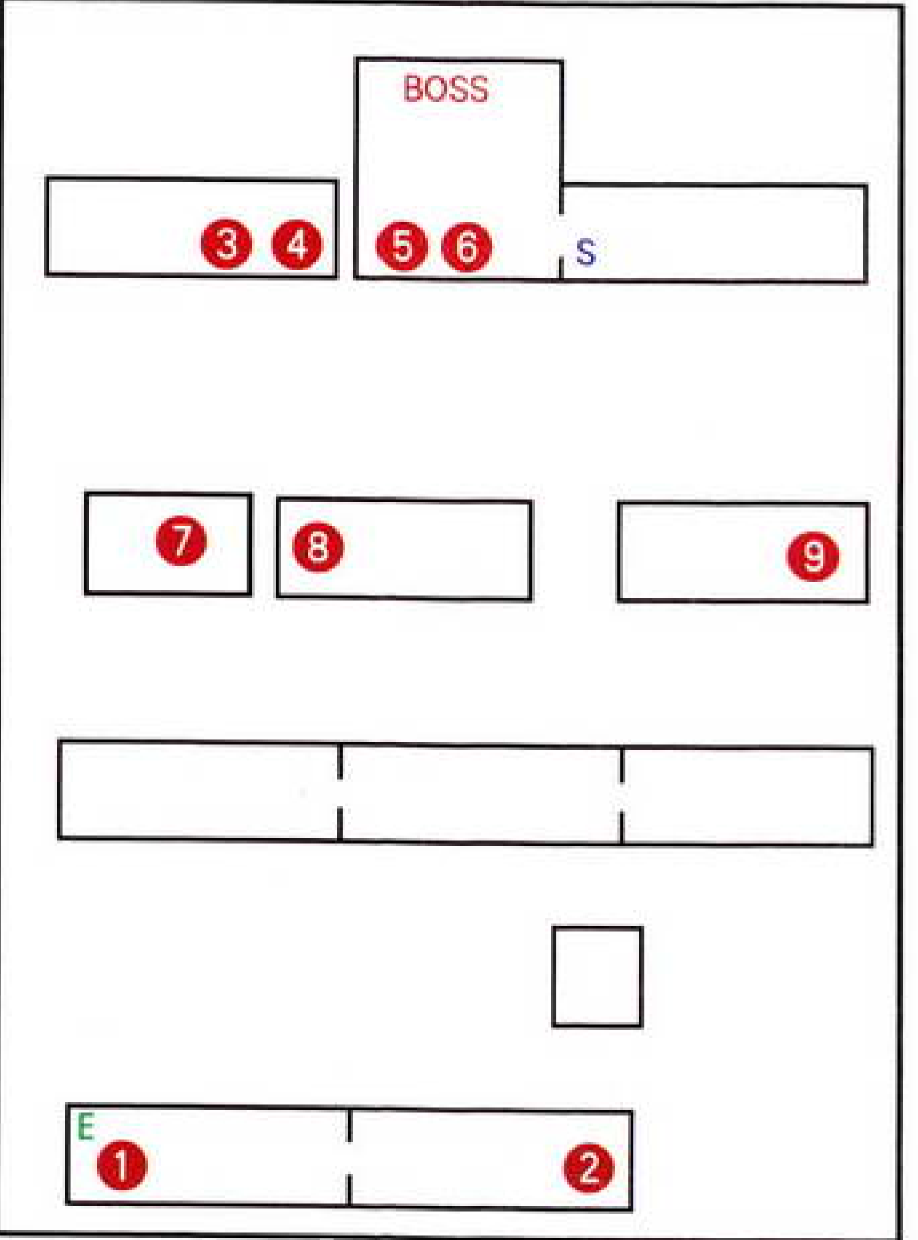
凶祸の森

出现难度：Easy、Normal	
事件经验值	
回收神界道具 × 2	+ 600 × 2
完成事件	+ 7000

一开始可以向左方前进，拿到宝箱中的“天空の瞳”。这个迷宫结构相当简单，也没有什么机关，只要把每一个地方走到，拿完宝箱中的道具再到地图最深处的中央处打BOSS就可以了，敌人也很弱，都是前两个迷宫中出现过的敌人，现在已经对我方构不成任何威胁了，BOSS是三只HP较高的猩猩，它们的弱点是炎属性，让ジェラード使用炎属性魔法就可以轻松胜出。

道具	
1 天空之瞳	5 不死鸟の羽
2 アイシクル・エッジ	6 エクストリーム・ガード
3 4 エレメンタル・セプター	7 フレア・クリスタル
	8 ラピス晶石
	9 フレア・クリスタル

BOSS	
インセイン・イエティ	
HP	5200
弱点属性	炎、兽
掉落道具	黑真珠の粉





Chapter 2

龙宫洞窟

出现难度：Easy、Normal	
事件经验值	
回收神界道具×2	＋1100×2
完成事件	＋18000

洞中的敌人实力明显比之前增强了许多，尤其是カーレントフィッシュ会使用大威力的连续攻击，我方新加入的同伴很容易被秒杀，此外这里的敌人将我方击晕的几率大为提高，一定要多加小心。一开始应该从入口处一直往下再往左。有一种名叫ヴァンシー的敌人会使用全体攻击，最好在消灭前排敌人之前先用弓箭或魔法将之消灭。BOSS的弱点是雷，利用Chapter 1得到的“宝剑グリム・ガウディ”或“ドラゴン・スレイヤー”可以轻松将之秒杀。

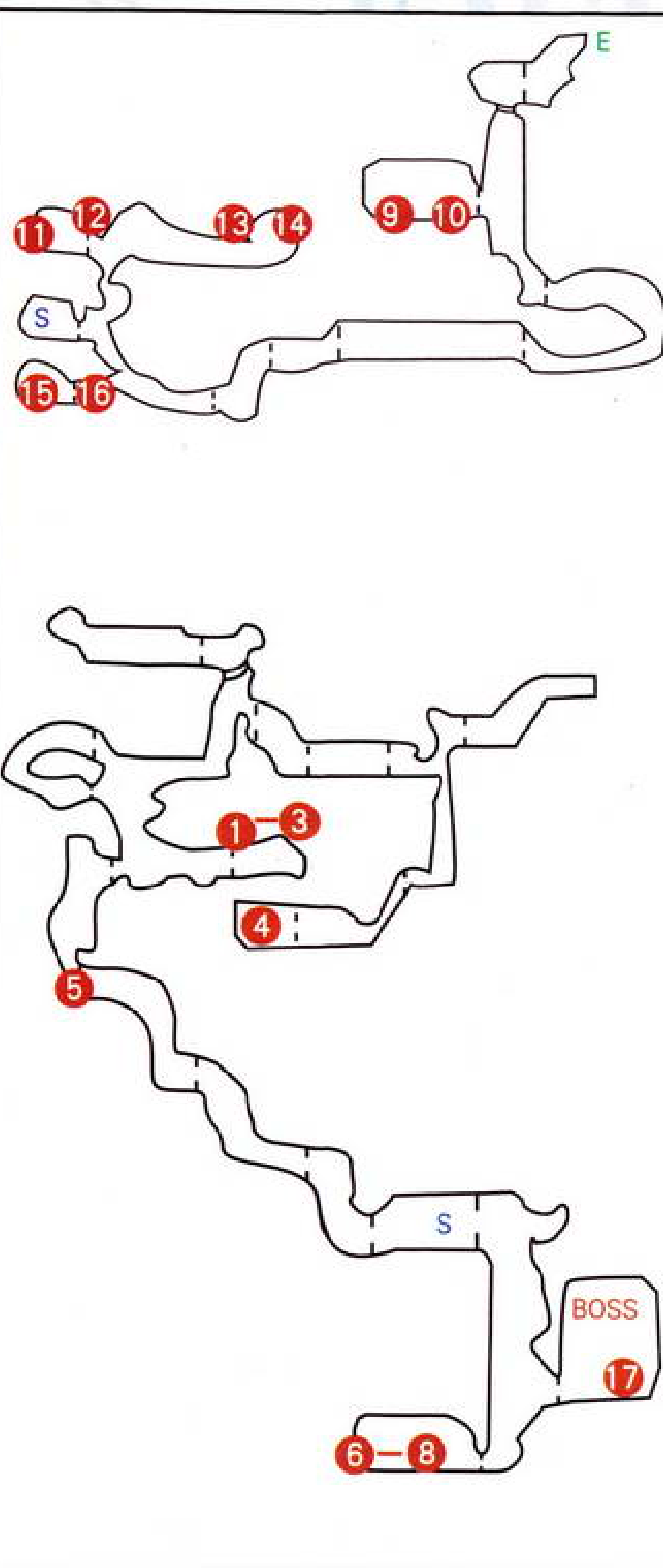
道具	
① クリス晶石	⑨ クール・ダンセル
② 植物の种子	⑩ ショート・スピア
③ ロング・ソード	⑪ エレメント・セプター
④ 天空の瞳	⑬ ベラドンナ
⑤ セボリー	⑭ ラピス晶石
⑥ スランティング・レイン	⑮ バーン・ストーム
⑦ トリカブト	⑯ ラピス晶石
⑧ ⑫ ジギタリス	⑰ 黑枪“鬼哭天使”名刀“绯莲”

BOSS	
レッサードラゴン	
HP	9000
弱点属性	圣、雷、毒、龙
掉落道具	圣水



神界要求
勇者适性值：50以上
职业：战士
技能：Tactics、Leadership和Identify

神界报告时得到的奖励物品
エレメント・セプター
ライトニング・ボルト
シャドウ・サーヴァント
スプラッシュ
キュア・プラムス
スロー
エクストリーム・ガード
青灰色の首饰り



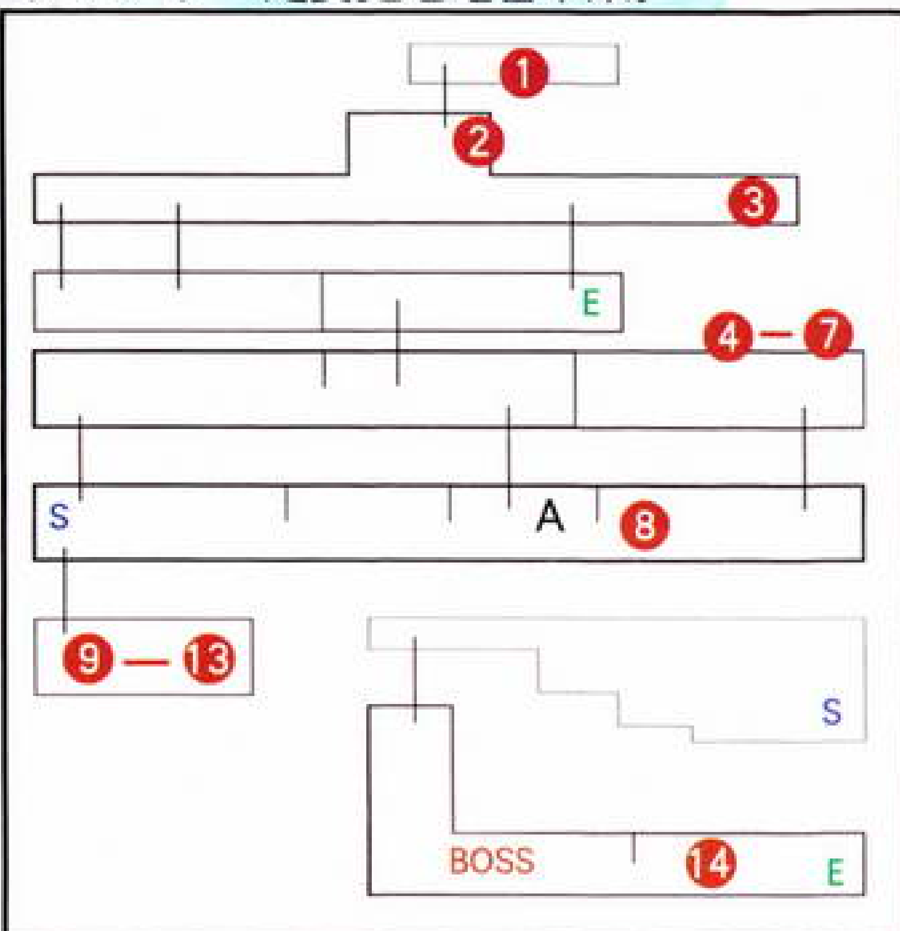
ネルソフ湿地带

出现难度：Normal、Hard	
事件经验值	
砍倒枯木	＋ 5000
回收神界道具 × 2	＋ 1100 × 2
完成事件	＋ 20000

道具	
❶❼ホーリィ・クリスタル	❾デーモン・スレイヤー
	❿クリス晶石
❷❸シャドウ・サーヴァント	⓫キュア・コンディション
❹エレメント・セプター	⓬名剑フレア・バゼラード
❺天空の瞳	⓭ショート・スピア
❻ウェイト・リアクション	⓮ドライアドの树皮 碑文の欠片
❽チャージ	

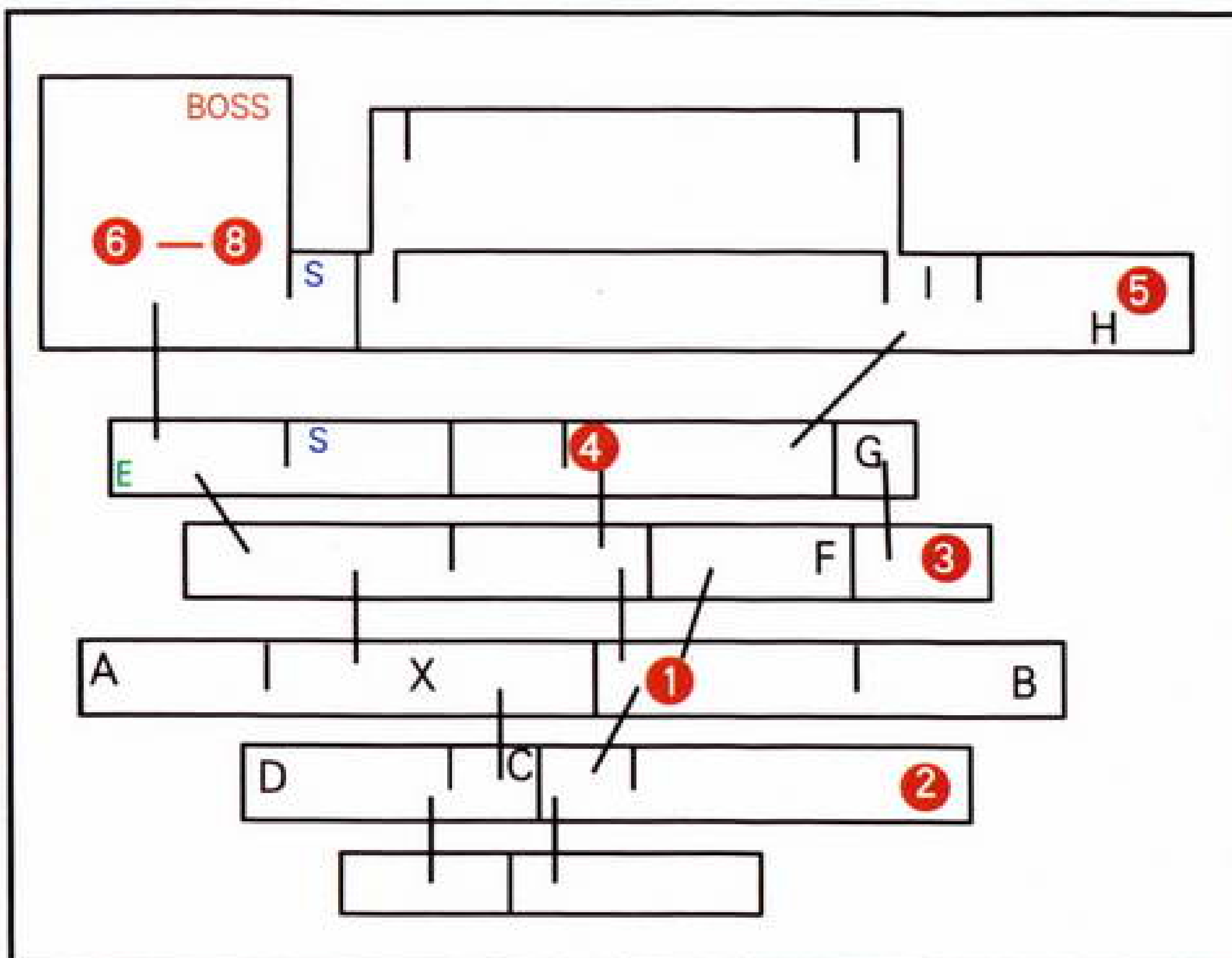
BOSS	
ドラゴンゾンビ	
HP	13400
弱点属性	圣、炎、雷、龙
掉落道具	首の无い人形、坏れた铠

总体来说并没有什么难度，迷宫的构造也比较简单。在A处挥剑砍倒枯木可以继续前进并得到5000点事件经验值。迷宫中获得的两个“ホーリィ・クリスタル”是Chapter 4对付レザード的杀手锏，所以平时没事最好别把它们用掉。本迷宫的BOSS是暗黄色的ドラゴンゾンビ，如果之前私吞了“宝剑グリム・ガウディィ”，那在这里装备之后就可以轻松战胜它。战斗胜利后的神界道具中有一件“ドライアドの树皮”，之后在レザード・ヴァレスの塔中取得“配列变换の宝珠”后就可以将它变换成不遇敌道具“ディメンジョン・スリップ”，一定要把它给留下来。



サレルノ实验场迹

出现难度：Hard	
事件经验值	
第一次使用强酸	＋ 11000
回收神界道具 × 3	＋ 1100 × 3
完成事件	＋ 30000



迷宫中有很多分别开着红、黄，蓝三种颜色的花的植物挡路，并且用蕾娜斯的武器是不能将它们砍断的，必须让蕾娜斯去沾上相同颜色的气体才能够让它们枯萎从而继续前进。不过植物的枯萎并不是永久性的，当反复切换几次场景后它们就会再次复活，虽然用强酸可以让它们的枯萎时间加长，但也必须严格考虑行进的次序方可使解谜过程畅通无阻。这里向大家介绍一条比较简短的解谜顺序：

1. 先来到A处让蕾娜斯沾上红色气体，然后去B处取得强酸，并在C处的红色植物根部使用；

2. 在D处沾上黄色气体后在X处调查尸体沾上蓝

色气体，再回到B处取得强酸；

3.让F处的蓝色植物枯萎后在其根部使用强酸，回到D沾上黄色气体令G处的黄色植物枯萎后前进；

4.在H处沾上红色气体后攀上I处的蔓藤从顶上绕过去令最后的红色植物枯萎。

H处的“红莲の宝珠”是挑战隐藏迷宫的必要道具，千万不要拉下了。BOSSハルピュイア会掉落“生命の腕轮”，装备后每次升级时可以额外增加300点HP，记得要把它打出来。另外，打败BOSS后的神界道具中的“圣杯”也可以用原子配列变化成“生命の腕轮”。

道具	
❶スランティング・レイン	❺红莲の宝珠
❷天空の瞳	❻圣杯
❸アイシクル・エッジ	❼名剑フェイム・フェイン
❹エレメント・セプター	❽圣皇后のティアラ

BOSS	
ハルピュイア	
HP	12000
弱点属性	炎、毒、鸟
掉落道具	生命の腕轮

Chapter 3

神界要求
勇者适性值：65
职业：弓兵
技能：Find Trap、Survival

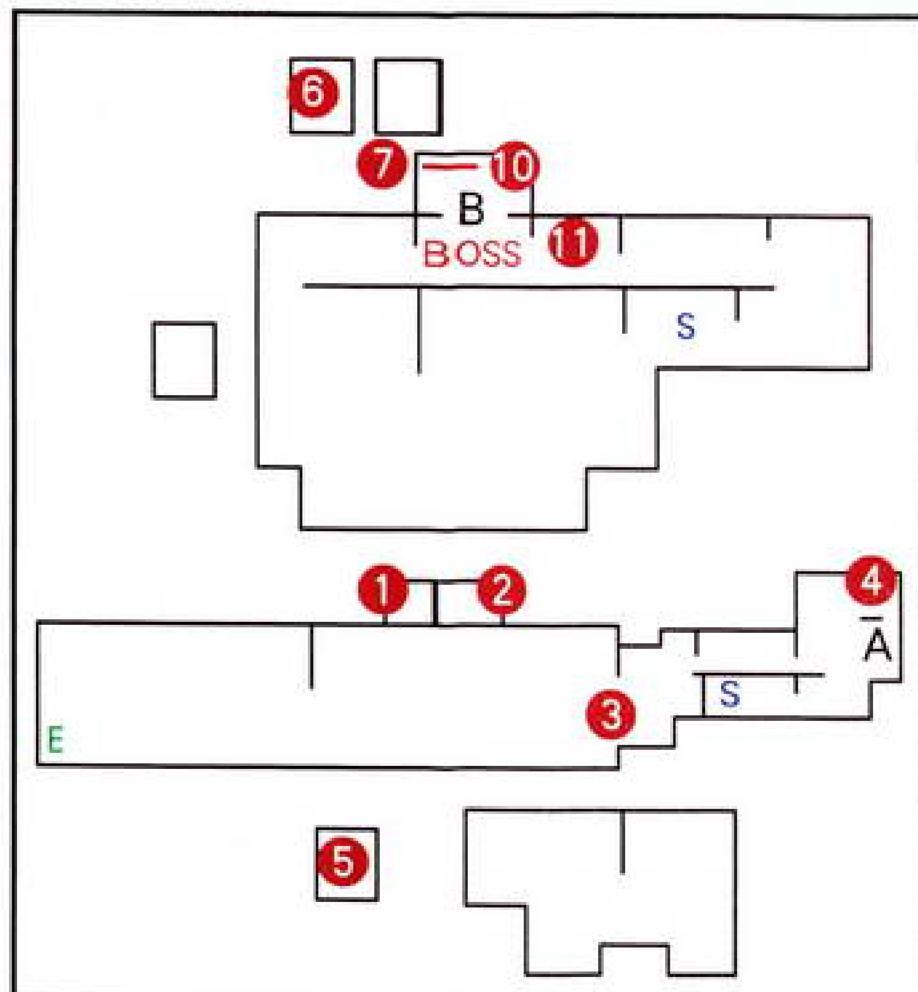
神界报告时得到的奖励物品
エレメント・セプター
アイシクル・エッジ
バーン・ストーム
ダークネス・アロー
リフレクト・ソーサリー
オート・アイテム
名剑フェイム・フェイン
圣杯

随机出现的奖励物品
レディアンス・ソード
天驱凤の剑
イグニート・ソード
ハート・ピアース
クレセント・アロー
アクセプター・ロッド

ゴーラ教团本部

出现难度：Easy、Normal	
事件经验值	
回收神界道具×2	＋1600×2
完成事件	＋30000

本迷宫内一开始并不会出现敌人，直到玩家到A处触发事件时为止，因此应先将迷宫中的所有道具先拿到，进入后先来到第一层❺处拿取“天空の瞳”。在B房间处的上方有4个宝箱，要想得到宝箱必须要在地面上设置一个冰块，然后在冰块上放下两层碎冰，然后再在上方平台的边缘处制造冰雾作为垫脚石才能抓住空中的铁链，取得宝箱。发生A处事件后敌人会出现在迷宫中，这里敌人的能力有比前一章有了质的提升，在进入迷宫前应准备好充足的回复道具，杀死7队敌人后，钟声响起，BOSS出现在B位置，BOSS周围有三个会使用自爆对我方全员造成大伤害的雷球，在HP在一半以下后或13回合以后便会自爆，雷球的弱点为暗，因此最为保险的方法是让队伍中的魔法师学会“シャドウ・サーバンド”这个暗属性的魔法并装备上强力的魔杖，战斗开始后CT为零时打开菜单选择对敌方全体使用魔法，这样就能一口气将雷球全部消灭，BOSS一个人的威胁并不大，小心应付即可。



道具	
❶レデュース・パワー	❻クリス晶石
❷アデプト・イリュージョン	❼フェアリィ・リング
❸ガッツ	❽ポイズン・チェック
❹ミスリル矿石	❾ラピス晶石·
❺天空の瞳	❿エーテルセ・プター
	⓫ダリスの香炉
	ガーゴイルの像

BOSS	
ノーブルヴァンパイア	
HP	10500
弱点属性	无
掉落道具	黄水晶
ウィル・オ・ウイスプ	
HP	6500
弱点属性	暗
掉落道具	ライトニング・ボルト、クロス・エアレイド

奇岩洞窟

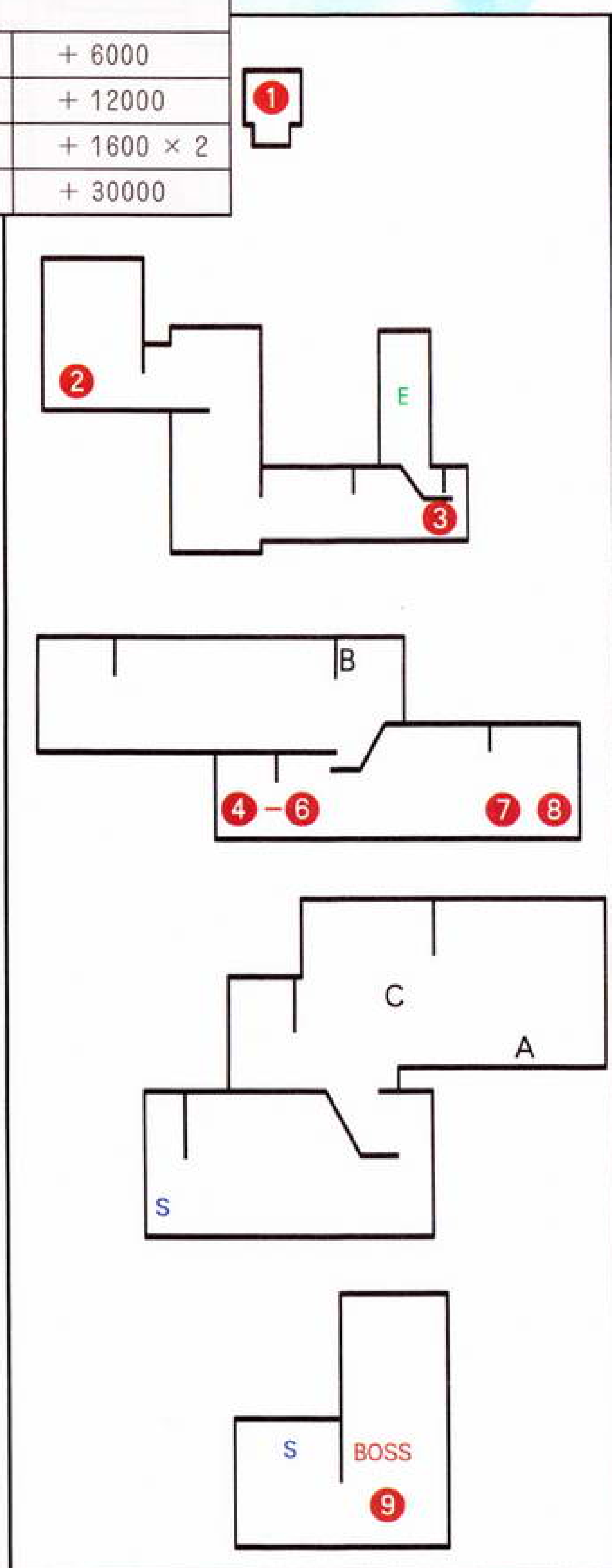
出现难度：Normal、Hard

事件经验值	
在A或者B处反射冷冻光线冻住柱子并砍断	＋6000
在C处反射冷冻光线冻住柱子并砍断	＋12000
回收神界道具×2	＋1600×2
完成事件	＋30000

当カシエル加入后前往カミール村的洞窟中就会出现这个迷宫。这个迷宫需要注意的一个地方就是要利用冰块反射冷冻光线来冻住一些挡路的柱子，然后让蕾娜斯挥剑砍断它们才可以继续前进。另外，奇岩洞窟也是游戏初期一个练级的好地方，并且其中有些敌人掉落的道具也十分不错。除了ドラゴンゾンビ能够掉落“坏れた铠”外，黑色的レッサーヴァンパイア还能够掉落“折れた剑”和“折れた枪”，游戏中盘拿到“上级配列变换の宝珠”后能够将它们变换成强力的武器和防具，一定要争取把它们给打出来。神界道具中的“黄金の鸡”最好把它留下来，之后每个章节它会随机生下一些增加人物能力的“金の卵”。

道具	
❶ディフェンド	❺レデュース・ガード
❷名剑フレア・バゼラード	❻天空の瞳
❸バスタード・ソード	❼ウォー・ハンマー
❹ドラゴン・スレイヤー	❽トリック・ステップ
	❾黄金の鸡
	苍剑グラン・スティング

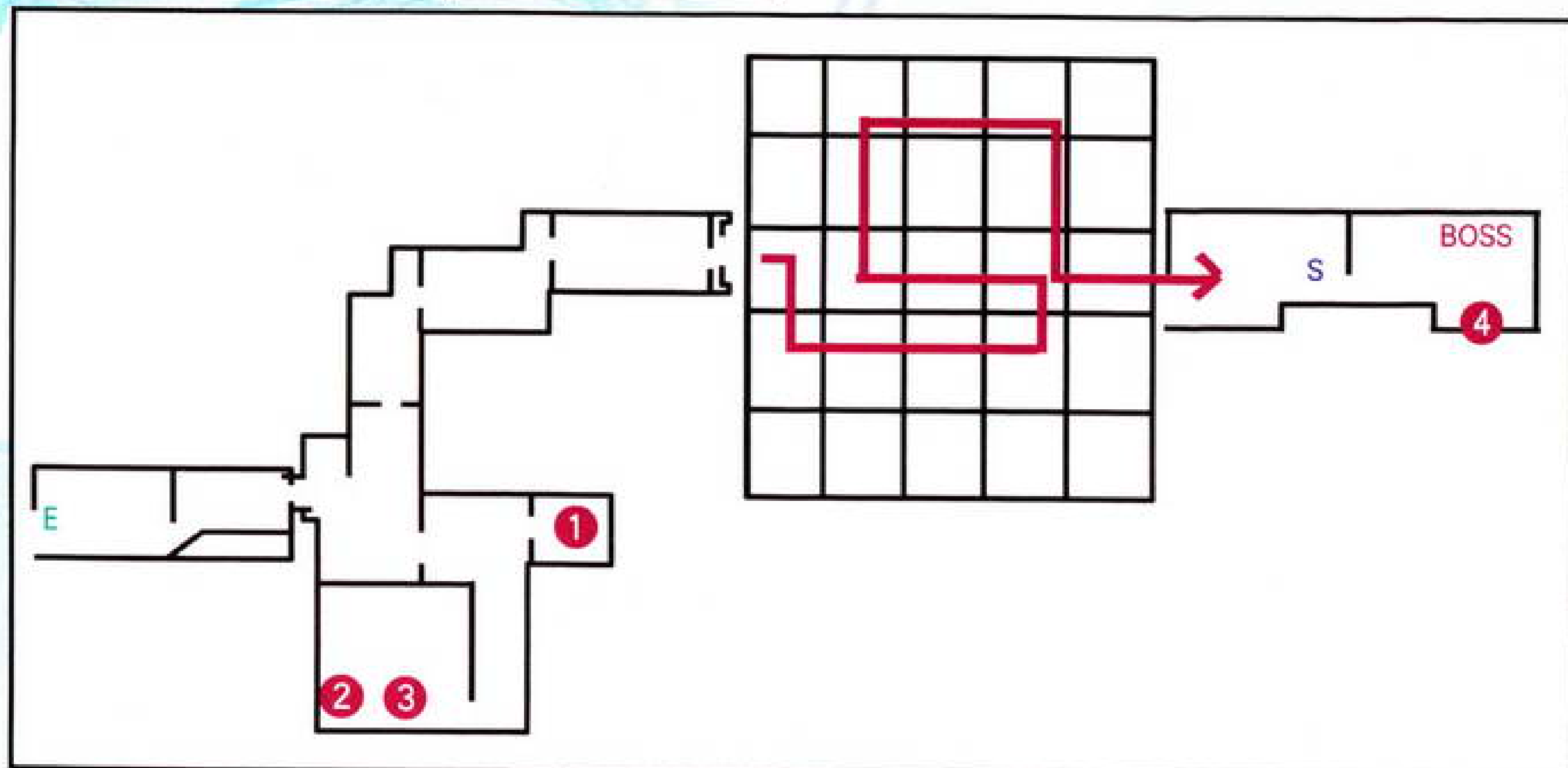
BOSS	
グレーターデーモン	
HP	22000
弱点属性	恶
掉落道具	ポイズン・ブロウ



ローム丘陵のカラクリ屋敷

出现难度：Hard	
事件经验值	
通过机关房间	＋ 20000
回收神界道具 × 2	＋ 1600 × 2
完成事件	＋ 50000

这个迷宫的特别之处在于其中有一块区域中的房间是会旋转的，要想顺利通过并不容易，这里给出一条比较简单的路线，只要顺着途中路线的顺序一直前进就可以顺利突破。如果在机关房间中迷路了也不要紧张，只要等上一段时间画面中就会出现颜面石，只要碰到它就可以回到机关房间的入口处。在机关房间中有的区域会有水潭，使得蕾娜斯无法跳跃到对面去，不过只要站在边缘部位就可以跳过去了。BOSSキマイラ会掉落“生命の腕轮”。



道具	リュージョン
❶ 天空の瞳	❹ 昂魔の镜
❷ ガッツ	幻衣ミラージュ・ローブ
❸ アデプト・イ	

BOSS	
キマイラ	
HP	20000
弱点属性	兽
掉落道具	生命の腕轮

ブラムス城

出现难度：Normal、Hard
事件经验值
无

当剧情发生到Chapter 3时会在地图左方会自动出现ブラムス城，由于在城中见到不死王ブラムス时打败他或者选择不战斗就可以降低10点封印值（建议选择不战斗），因此建议想要达成A解决的玩家Chapter 3时先不要来这里，等到Chapter 5时再统一触发达成A结局的各种事件。进入ブラムス城后会开始计时，如果在4分钟内还没有见到不死王ブラムス，玩家就会被自动送回大地图。ブラムス城中有两件不错的道具别忘了取得，一件是“ユニコーンの角”，可以上级变换成强力武器“圣杖ユニコーンズ·ホーン”；另外一件是“ミスリル矿石”，可以上级变换成战斗经验值加30%的“ラーニング·リング”。

道具	
❶ キュアー・ブラムス	❽ ヘラドンナ
❷ セボリー	❾ オーディナリィ・シェイプ
❸ ストーン・トウチ	❿ 植物の种子
❹ 名剑フレア・バゼラード	⓫ ボルト酒
❺ ユニコーンの角	⓬ スロー
❻ 名剑ムーン・ファルクス	⓭ ビースト・スレイヤー
❼ コンボ・カウンター	⓮ ウォー・ハンマー
	⓯ ラピス晶石
	⓰ ミスリル矿石

BOSS	
ブラムス	
HP	52000
弱点属性	无
掉落道具	无

5 6 7 8
9 10 11 12 13 14—16
BOSS S
E
2 3
1
4 S

Chapter 4

神界要求
勇者适性值：80 以上
人物特性：擅长交涉的勇者
技能：Trick、Demon Int、Hear Noise

神界报告时得到的奖励物品

エーテル・セプター
クロス・エアレイド
レジスト・ダメージ
エヴォーク・フェザー
生命の腕轮
スペル・レインフォース
コンセントレーション
幸せのコイン

道具	
❶天空の瞳	❸名剑フレア・バゼラード
❷ストライク・エッジ	❹幸せのコイン 生命の腕轮

サッカス浸食洞

出现难度：Normal、Hard

事件经验值	
用晶石击打黑色铁球	＋2000
打开水门	＋15000
回收神界道具×2	＋2100×2
完成事件	＋60000
BOSS 战后与 XX 处的魔术师对话	＋500

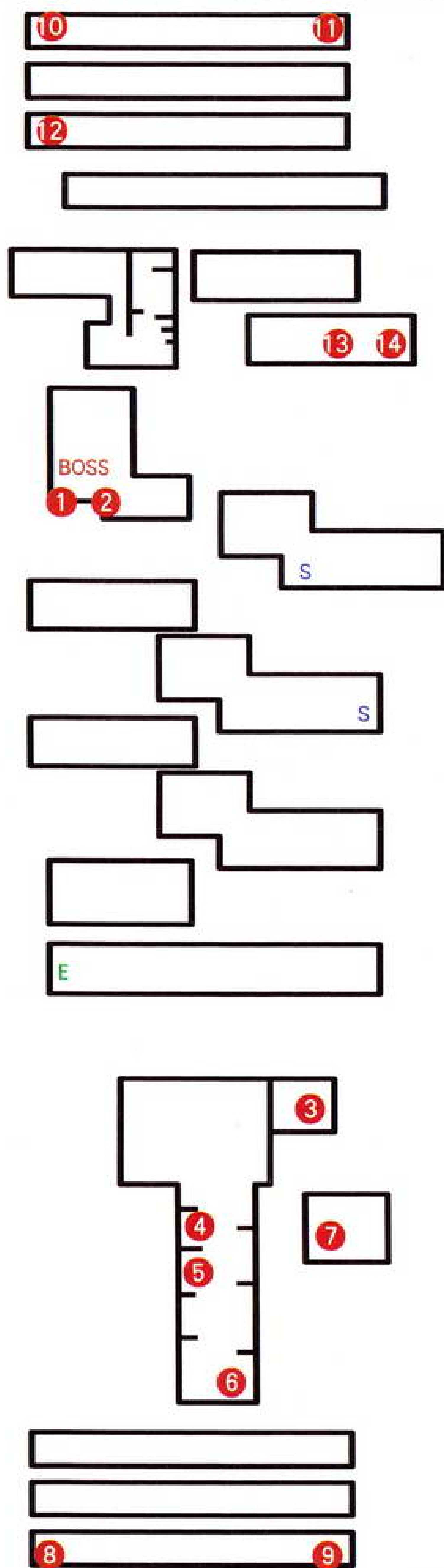
注意一开始暗红色的ドラゴンゾンビ的弱点属性不是雷，所以不能用“宝剑グリム・ガウディ”对它一击必杀了，所以还是装备上杀龙专用的“ドラゴン・スレイヤー”来对付它吧，另外，它身上有“ミスリル矿石”，最好能把它打出来。进入迷宫后先跟A处的魔术师对话两次，否则是无法见到本迷宫的BOSS的。之后必须用晶石击打黑色的铁球，然后才可以开启水门。BOSS 战后的神界道具都不错，“生命の腕轮”的作用就不用说了，“幸せのコイン”更能使战斗经验值加60%，并且还能和“ラーニング・リング”叠加效果，把它们都私吞了吧！完成事件后离开迷宫时别忘了再和魔术师对话，可以得到500点事件经验值。

BOSS	
クラーケン	
HP	24000
弱点属性	炎
掉落道具	プリベント・ソーサリー
クラブ・ジャイアント×3	
HP	1000
弱点属性	炎
掉落道具	海鲜肉、坏れた弓

1 E
2
S A
3
BOSS S
4

黑梦塔

出现难度：Easy、Normal	
事件经验值	
回收神界道具×2	+2100×2
完成事件	+55000

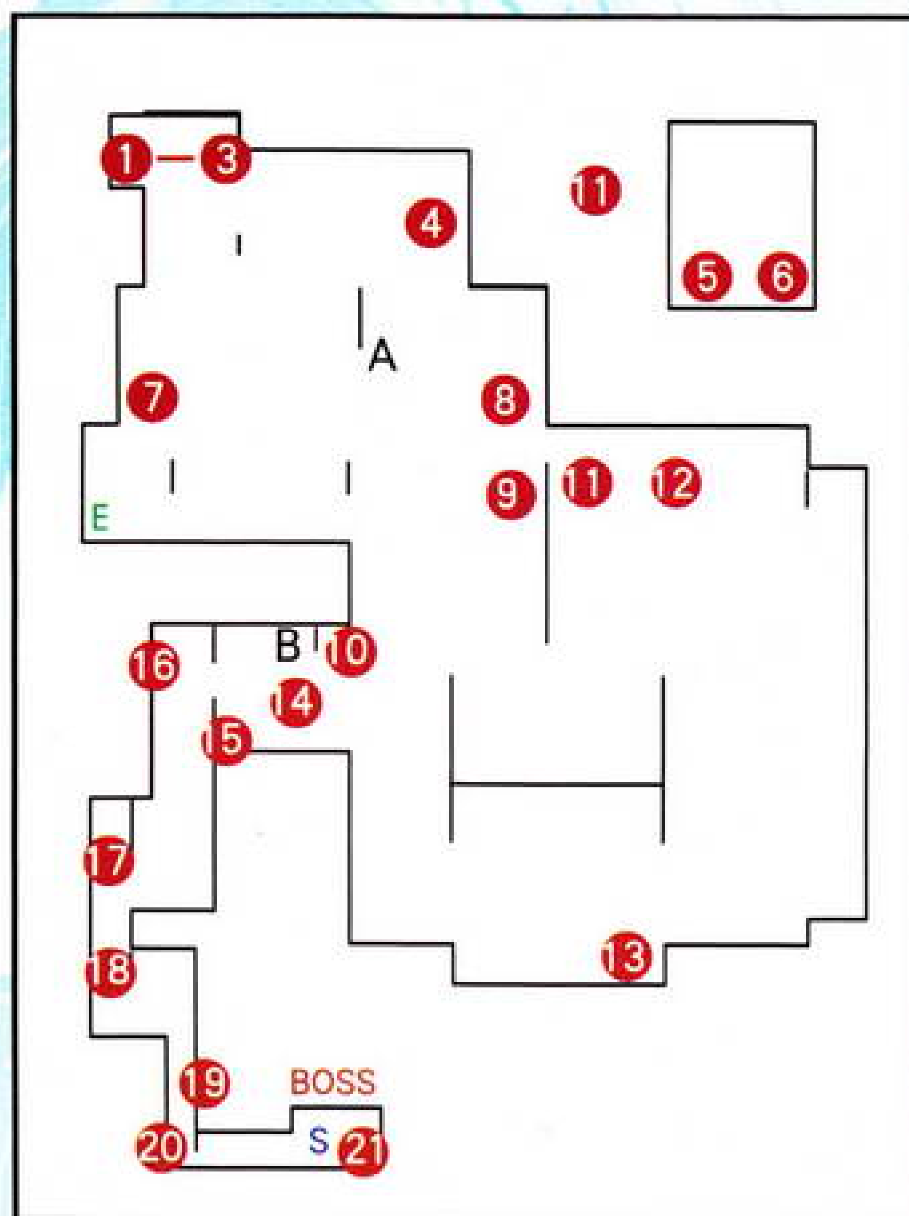


黑梦塔内的结构相当复杂，岔路很多，很容易在里面迷路。不过黑梦塔内有不少的技能书和宝箱，因此将迷宫整个探索一遍也是很有必要的。塔内会出现不少和ゴーラ教团本部的BOSS战中出现的雷球相同的敌人，同样会在HP50%以下时使用自爆对我方进行全体攻击，因此比较保险的作法还是让我方的魔法师装备上暗属性的攻击魔法。BOSS ワイズ·ソーサリア是魔法师系的敌人，与他战斗时还要同时面对一种名叫ドラゴントゥースウォーリア的敌人，ドラゴントゥースウォーリア不仅攻击力较强，而且在死后会通过凭依的形式使另外的敌人能力上升，因此最好是能让蕾娜斯装备弓箭，和队伍中的弓箭手。魔法师一起集中火力杀掉后排的ワイズ·ソーサリア（要注意他在HP30%以下时会使用强力的全体攻击魔法）。最后再来慢慢对付ドラゴントゥースウォーリア。胜利后可以在宝箱中取得合成“上级配列变换の宝珠”的必要素材“妖精の瓶詰め”，一定要毫不犹豫地占为己有。

道具	
1 妖精の瓶詰め	8 オート·アイテム
2 妖艳な雕像	9 名剑ヴェイン·スレイ
3 ダンシング·ソード	10 ライトニング·ボルト
4 スプラッシュ	11 天空の瞳
5 クリス晶石	12 ウォー·ハンマー
6 ヒット	13 ノイズ·アロー
7 名剑フレア·バゼラード	14 エレメント·セプター

BOSS	
ワイズ·ソーサリア	
HP	12500
弱点属性	无
掉落道具	圣遗物
ドラゴントゥースウォーリア	
HP	15000
弱点属性	圣、龙
掉落道具	ブレストプレート、ラビットボウ





BOSS	
ヘル・サーヴァント×2	
HP	22000
弱点属性	无
掉落道具	プリベント・ソーサリー

レザード・ヴァレスの塔

出现难度：Normal、Hard	
事件经验值	
砍碎石像手中的石头×2	＋12000

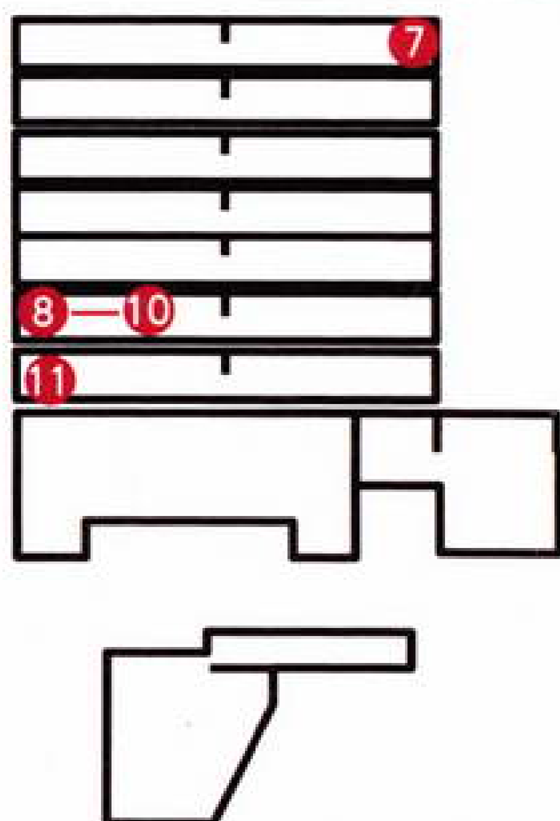
在让ロレンタ成为同伴时会自动进入レザード・ヴァレスの塔。这个迷宫非常巨大，而且敌人也并不好对付，但相对的，能够获得的经验值也非常多，可以说是中盘练级的最好场所之一。突破这个迷宫的关键之处在于砍碎两处石像手中的石块，这样就会出现转移魔法阵。有一处魔法阵会把蕾娜斯传送到一个有着三个宝箱的区域，其中有个宝箱中可以获得重要道具“配列变换の宝珠”，让蕾娜斯装备后就可以进行中级变换了。如果在暗黑塔ゼルヴァ中取得了“苏生秘法书”，那么此时就可以把它中级变换成“オリハルコン”，将“オリハルコン”再次中级变换后就可以获得“上级配列变换の宝珠”，这样就可以进行上级变换了。如果在之前的迷宫中收集到了损坏的铠甲、枪什么的，现在就可以把它们上级变换成强力的装备了，可以令之后的战斗简单不少。BOSS战要面对レザード和两只会凭依的ドラゴントゥースウォーリア，如果先把ドラゴントゥースウォーリア击倒它们就会使用凭依强化剩下的敌人，因此建议先打倒レザード。由于レザード在第3回合会发动大魔法，所以要尽量速战速决，最好的方法是使用ネルソフ湿地带中获得的“ホーリィ・クリスタル”，两个正好可以送它们归西。打败レザード是进入A结局以及下一章中收得强力魔法师メルティーナ的必要条件，因此一定要将他打败。另外，在见到レザード前，途中千万不能离开迷宫，否则下次再进入时是无法见到レザード的，A结局条件自然也就无法达成了。

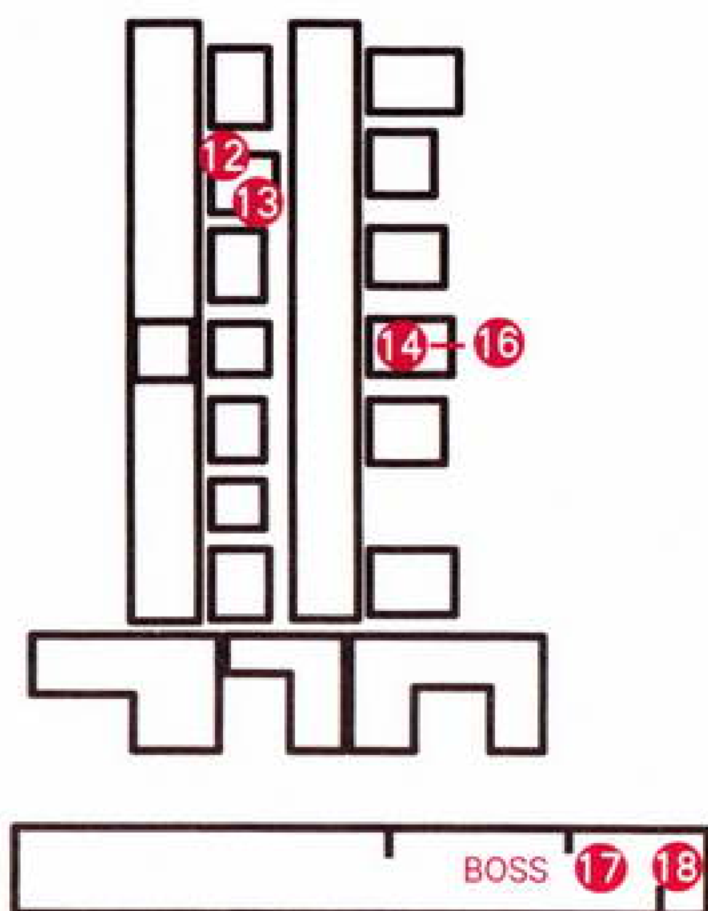
暗黑塔ゼルヴァ

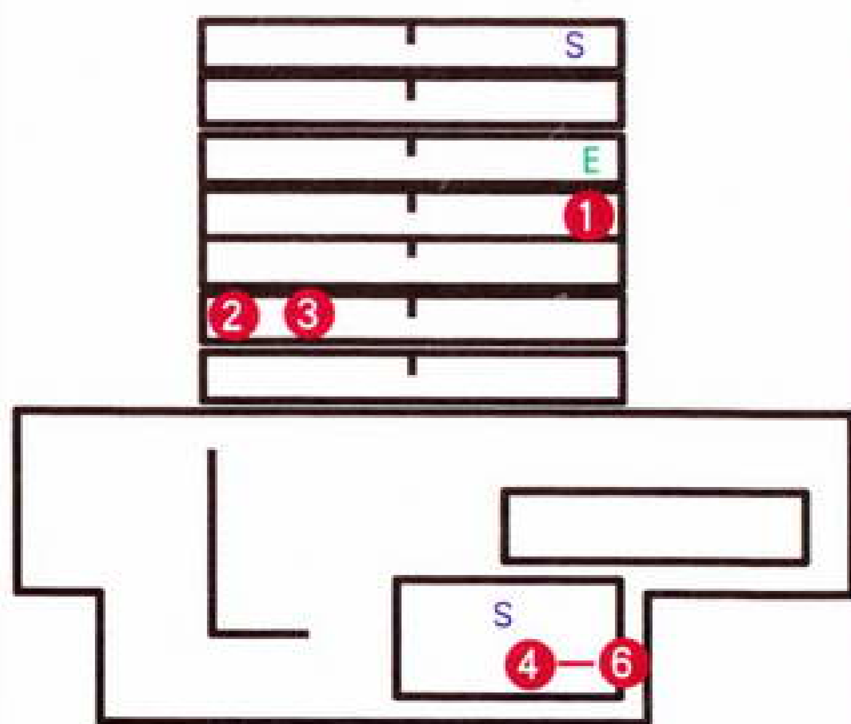
出现难度：Hard	
事件经验值	
挥剑击打心脏×2	＋12000×2
回收神界道具×3	＋2100×3
完成事件	＋60000

先挥剑砍A处的心脏让它跳动起来，然后故意跳入途中嘴巴一样的陷阱中来到一个单独的区域，利用转移点出来就可以继续前进。注意那个区域中有重要道具“红莲の宝珠”，一定要取得。击打B处的另一个心脏就可以继续前进发生BOSS战了。本迷宫的BOSS是两只ヘル・サーヴァント，注意一定要在同一回合内将它们一起打倒，否则下一回合没死的一只会用苏生技能让死去的那只以HP全满的状态复活。神界道具中的“苏生秘法书”是重要道具，千万别把它交给奥丁。

道具	
1 オート・アイテム	11 圣遗物
2 ウォー・ハンマー	12 名剑フレア・バゼラード
3 バスタード・ソード	13 セボリー
4 18 ポイズン・ブロウ	14 ライトニング・ボルト
5 红莲の宝珠	15 17 透化药
6 メイジ・スレイヤー	16 ノイズ・アロー
7 天空の瞳	19 植物の种子
8 ヒット	20 ラピス晶石
9 マンドレイク	21 苏生秘法书
10 クリス晶石	圣剑ロスト・セラフィ
	蛇矛バシリスク







道具	
1 スプラッシュ	9 タイマー・リング
2 クール・ダンセル	10 配列変換の宝珠
3 ベラドンナ	11 アサ教典
4 15 黄水晶	12 ウォー・ハンマー
5 ラピス晶石	13 天空の瞳
6 ダンシング・ソード	14 バスタード・ソード
7 不老不死の书	16 アイシクル・エッジ
8 エーテル・セプター	17 オーディナリィ・シェイプ
	18 卑金属

BOSS	
レザード・ヴァレス	
HP	10000
弱点属性	无
掉落道具	无
ドラゴントゥースウォーリア×2	
HP	14000
弱点属性	龙
掉落道具	无

Chapter 5

神界要求
勇者适性值：90以上
人物特性：敏捷、擅长游泳
技能：March、Attack Pow、Resist Damege Defend

神界报告时得到的奖励物品

エーテル・セプター
ガード・レインフォース
ポイズン・ブロウ
圣杖アドヴェンティア
ストーン・トウチ
スター・ガード

随机出现的最后一件奖励物品

スカーレット・フォージ
夜叉鬼の剑
ヴァイオレット・フォージ
セント・ハルバード
シャイニィ・ラプチャー
アブソリュート・フォース

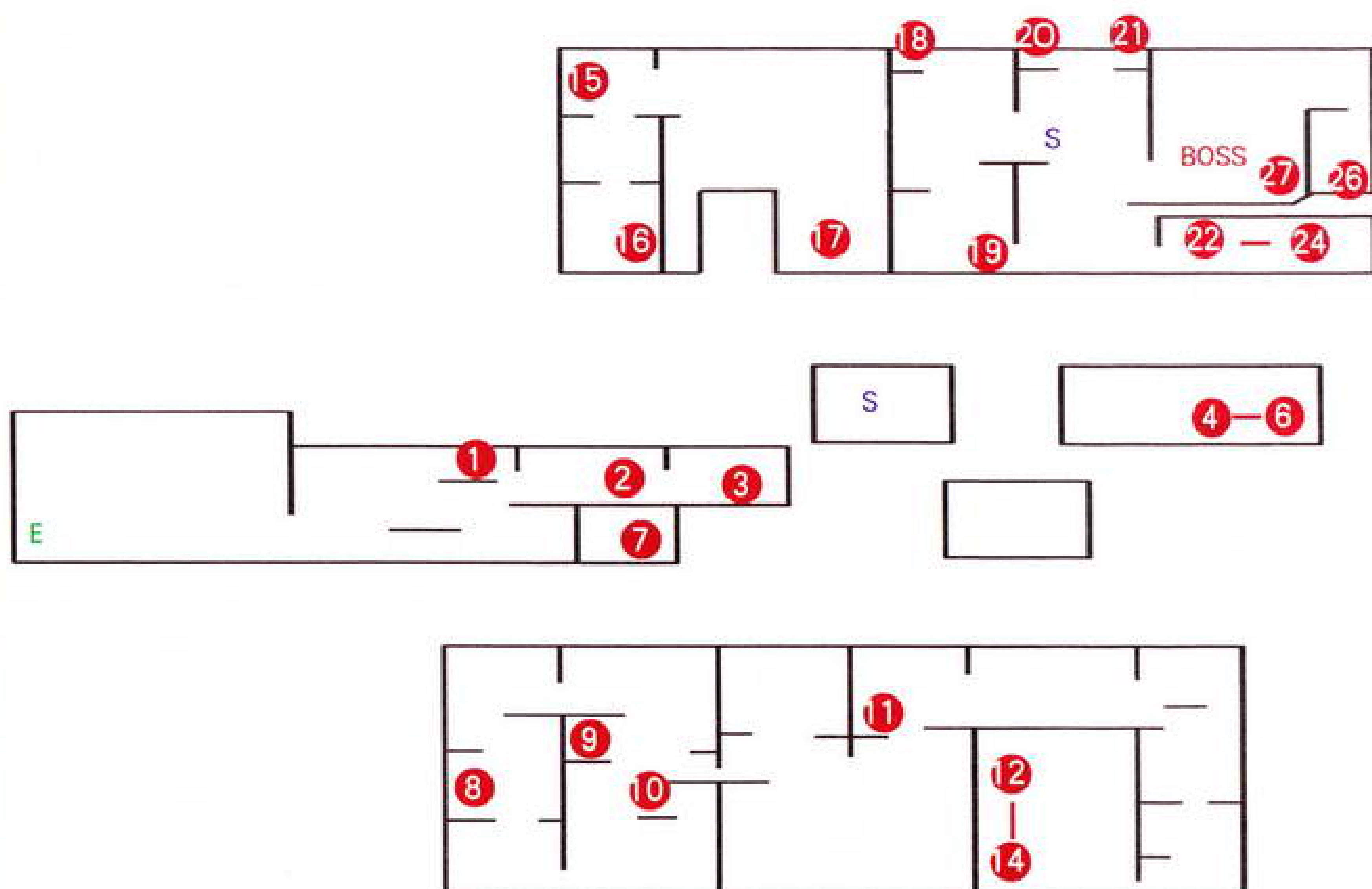
アークダインの遗迹

出现难度：任何难度	
事件经验值	
消灭封闭房间中的所有敌人	＋10000
回收神界道具×3	＋2600×3
完成事件	＋310000

BOSS	
レイバーロード×3	
HP	16000
弱点属性	无
掉落道具	炼金术の书

道具	
1 猛禽の爪	13 ラピス晶石
2 23 レデュース・パワー	14 16 エーテル・セプター
3 スタン・マジック	15 19 レデュース・ガード
4 ダークネス・アロー	17 ランサー
5 エストック	18 ビースト・スレイヤー
6 植物の种子	20 デーモン・スレイヤー
7 ダーク	21 コンボ・ジュエル
8 ベラドンナ	22 クリス晶石
9 レジスト・マジック	24 セボリー
10 天空の瞳	25 スター・ガード
11 スタン・チェック	26 マイティ・チェック
12 レジスト・ダメージ	27 圣杖アドヴェンティア 圣衣ブリタニア・ガーブ

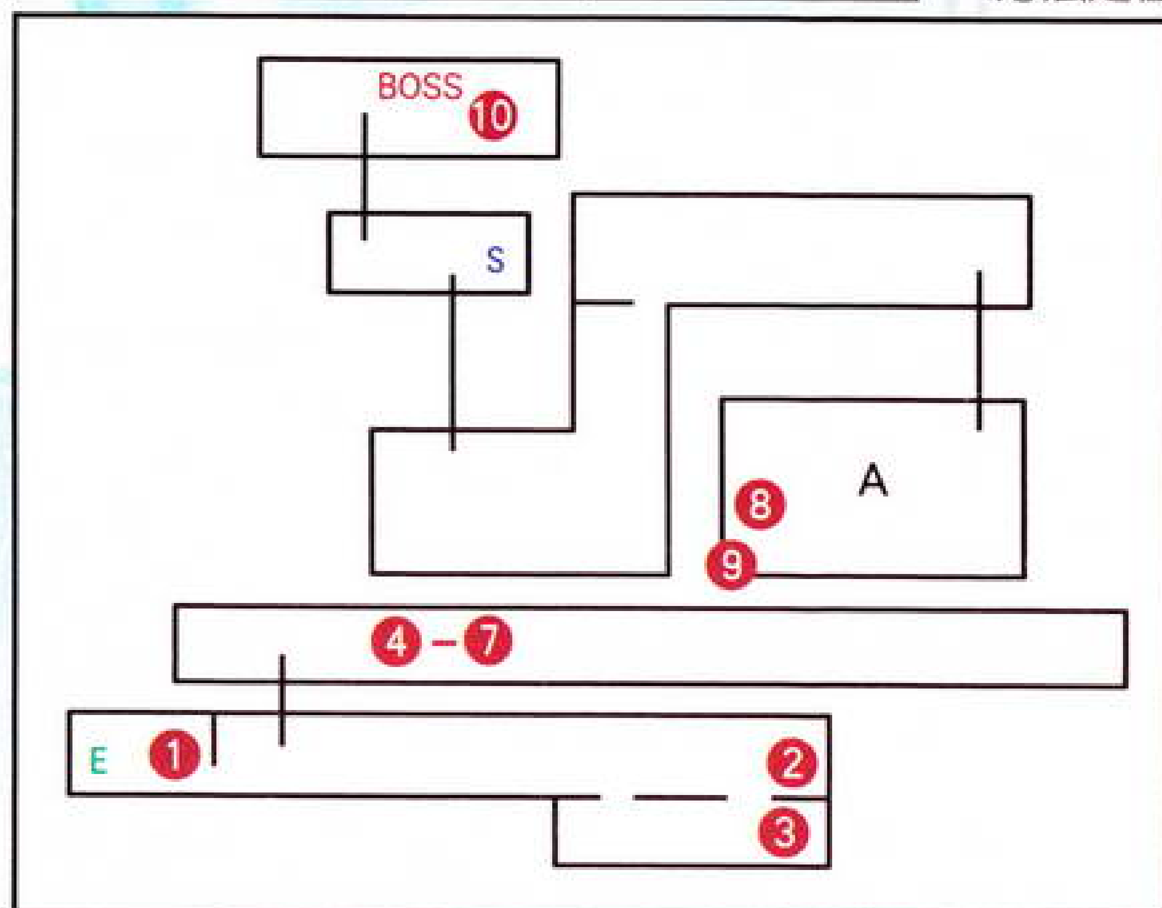
每次走出入口处的那扇铁门再回到迷宫会发现里面的杂兵会全部复活，利用这个方法不用回到大地图就可以在这里无限练级了，不必担心Period的消耗，不过迷宫中敌人的经验值并不算很多就是了。需要注意的地方是迷宫中的宝箱内一般都藏着敌人，并且是无法躲避的，因此在打开宝箱前应该事先做好必要的觉悟。其实要想避免与宝箱中的敌人战斗也是可以的，那就是将宝箱举起来后再扔掉，那样宝箱就会碎裂，其中的敌人不见了，而宝物却还残留着，不过需要注意的是白色的宝箱是不能扔的，那样会把里面的宝物也一起扔碎。迷宫中的“スタン・マジック”技能书在整个游戏中仅有这一次取得机会，效果是发动的攻击令敌人晕厥，利用上级变换后可以变换成吸血的“スティール・マジック”，这两个二选一的技能如何取舍就由玩家自己来决定了。迷宫中惟一的难点是如何见到BOSS。在深处那个有SAVE点的区域，玩家必须先在地面上造一个冰块踏脚，然后向上方发射晶石造成冰雾，利用冰雾踏脚才能够跳上平台见到BOSS。回收完所有神界道具后别急着离开，在BOSS房间右侧封闭着リセリア的巨大晶石后方有能够防止所有异常状态的饰品“マイティ・チェック”，务必确定将其拿到以后再离开。





炎の城塞

出现难度：Hard	
事件经验值	
开启开关 × 2	+ 10000
通过 A 点来到下一区域	+ 40000
用壶接火炎 9 次	+ 50000
回收神界道具 × 3	+ 2600 × 3
完成事件	+ 120000



道具	
1 天空の瞳	6 グール・パウダー
2 シャドウ・サーヴァント	7 ストーン・トウチ
3 ソウル・スレイヤー	8 红莲の宝珠
4 エストック	9 ランサー
5 ダーク・セイヴァー	10 久远の灯火
	红莲剑インフェルナス
	ミトラの圣水

这是一个处于一片火海之中的迷宫。一开始的一片火炎雨挥剑砍的话可以让火炎消失，被火炎打中后会损伤 HP，不过 HP 最多只会减少到 1 点，并不会让我方成员死亡。有些难以跳跃的平台可以让蕾娜斯背对着站在平台边缘，使用晶石跳跃就能把她反弹到对面的平台了。迷宫中有游戏中的第三颗“红莲の宝珠”，不过取得方法有些麻烦，有一个方法是在宝箱 8 右侧的墙壁上造一个冰块踮脚后跳过去。迷宫深处的房间中，必须让蕾娜斯用旁边的壶或自己砍碎的碎冰接 9 次从上方落下的火炎后才能见到 BOSS。建议 BOSS 战前先把“不老不死の书”（アルトリア山岳遗迹中就有一个）上级变换成アイシクル・ソード，这样对付炎属性的 BOSS ファイア・エレメンタル时就省事多了，不过还是最好能够把它掉落的“生命の腕轮”给打出来。神界道具中的“ミトラの圣水”是 Chapter 6 中打败水中神殿 BOSS レイス的重要道具，把它留下来吧。

BOSS	
ファイア・エレメンタル	
HP	36000
弱点属性	冰
掉落道具	生命の腕轮

Chapter 6

神界要求
勇者适性值：100 以上
职业：魔法师
人物特性：勇敢
技能：Monster Int、Hit

神界报告时得到的奖励

エーテル・セプター
ダーク・セイヴァー
プリズミック・ミサイル
プリベント・ソーサリー
炼金术の书
转换の杖

水中神殿

出现难度：Hard	
事件经验值	
踩下水中的机关	+ 3000
将 A 处左边的拉手拉下	+ 5000
拉出和关闭石像房间的机关	+ 5000
用剑砍 B 处的机关	+ 3000
用冷冻光线反射到机关上	+ 40000
用冷冻光线反射 3 个竖排的机关	+ 60000
回收神界道具 × 3	+ 3100 × 3
完成事件	+ 300000

又是一个具有解谜要素的迷宫。首先需要将 B 处有眼珠形机关的房间前将挡住的石板往左边拉一段距离，然后将A处齿轮左边的把手拉到最底部，将附近房间中台座下的把

手拉出后迷宫中就会注水，这样就可以用剑击打B处的机关了。将另一处台座的把手推进去继续前进，途中的水面无法跳过的时候要利用破碎的冰块制造落脚点来跳过去，碰到关闭的门要用破碎的冰块顶住水中的机关方可令门打开。利用冷冻光线反射3个竖着排列的机关后就可以进去挑战BOSS了，途中有个宝箱中有“红莲の宝珠”记得拿下。本关的BOSSレイス是个相当难缠的家伙，不过如果用上一章中私吞的“ミトラの圣水”就能轻松战胜它。神界道具中的“银河の霞”上级变换后又可以得到一个“ミトラの圣水”，把它留下吧，第8章打天空城BOSSJ·D·ウォルス时还会用到的。

道具	
❶天空の瞳	❼フットマンズ・アクス
❷プリズミック・ミサイル	❽名剑ルインズ・フェイト
❸ラピス晶石	❾チャージ
❹エンジェル・キュリオ	❿红莲の宝珠
❺ダーク	⓫镜铠リフレックス 裂刀ファーウェル 银河の霞
❻イグニート・ジャベリン	

BOSS	
レイス	
HP	100000
弱点属性	无
掉落道具	マジック・チャーム



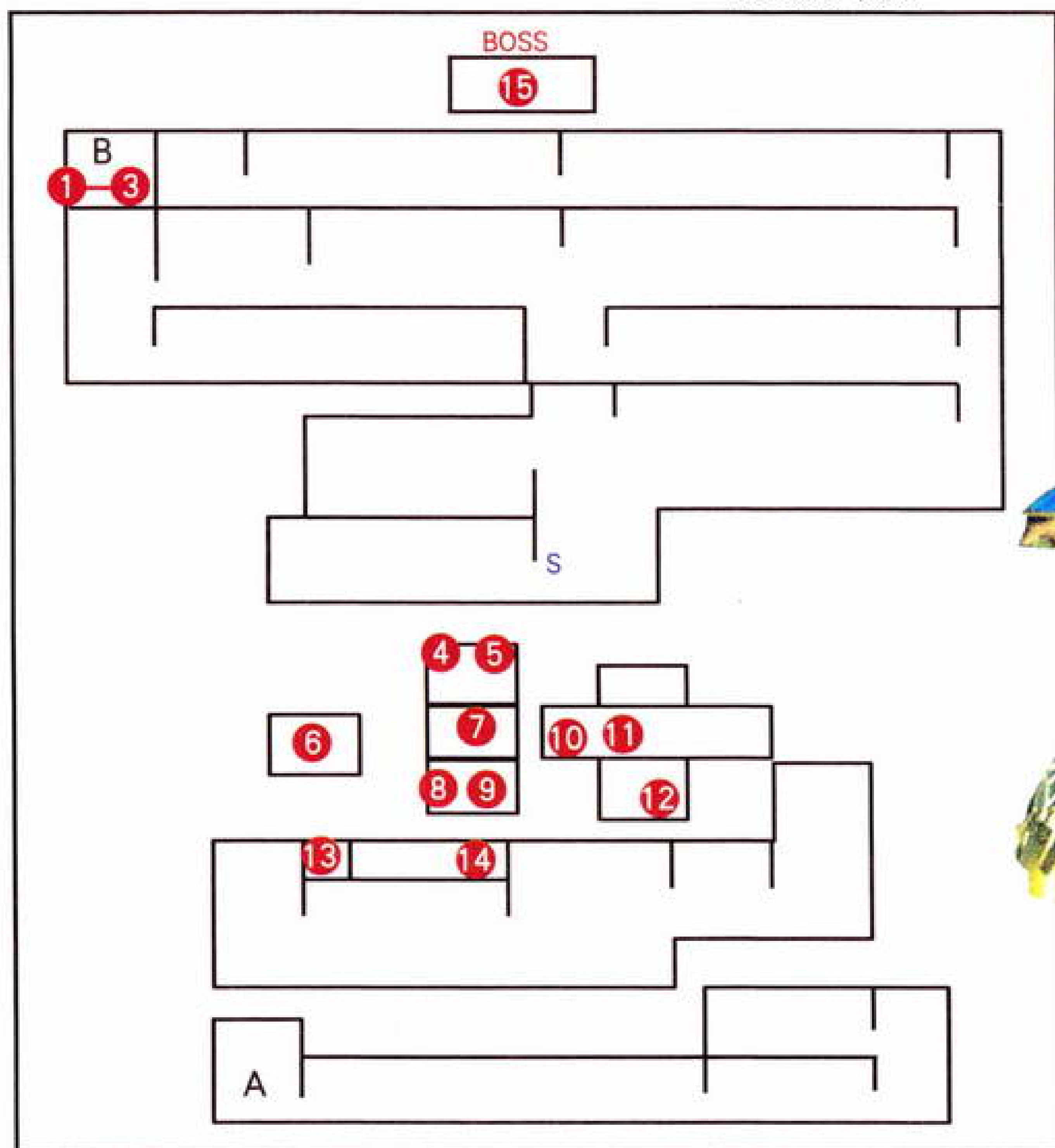
亡失都市ディパン

出现难度：任何难度	
事件经验值	
打碎 SAVE 点上方的玻璃窗	+ 35000
回收神界道具 × 2	+ 3100 × 2
完成事件	+ 180000

道具	
❶名剑ルインズ・フェイト	❽リフレクト・ソーサリー
❷コンセントレーション	❾エストック
❸クロス・エアレイド	❿首の无い人形
❹ベラドンナ	⓫トリプル・ディストレス
❺エーテル・セプター	⓬ランサー
❻エヴォーク・フェザー	⓭ダーク・セイヴァー
❼ボルト酒	⓮天空の瞳
	⓯钝色の冠
	吼枪ドラグーン・タイラント

开始的无头国王バルバロッサ要战斗两次，之后进入城中，在A处发生事件回到过去。出城来到街上会发现命运三女神中的大姐アーリィ，等她离去后进去后方民家的二楼可以打听到城中有隐藏房间的消息。来到城中B处，在书架后面的隐藏房间中会发现王妃，这样回到原来的世界后就可以去挑战那三个魔法师了，利用冰块和冰雾踏脚后破坏SAVE点上方的玻璃可以来到BOSS战地点。PSP版的这个迷宫在进行过程中比原先的PS版多了一段ディパン第一王女アリーシャ亲眼目睹バルバロッサ国王受刑的剧情动画，而アリーシャ正是预计将于今年6月22日发售的PS2版《女神侧身像 希尔梅丽亚》中的关键人物。

BOSS	
ガレス	
HP	18000
弱点属性	魔
掉落道具	ノーブル・バニッシュ
ダイン	
HP	18000
弱点属性	魔
掉落道具	ノーブル・エリクサー
ウォルザ	
HP	30000
弱点属性	无
掉落道具	フェアリィ・リング





Chapter 7

神界要求
勇者适性值：110 以上
职业：高等级的魔法师
技能：Undead Int、Avoid、Resist Magic
事件：修复炎咒の珠

神界报告时的奖励
エーテル・セプター
イグニート・ジャベリン
シールド・クリティカル
マイト・レインフォース

随机出现的最后一件奖励物品
魔剑グラム
アイス・コフィン
天丛云の剑
バハムート・ティア
アーク・ウィンド
ラスト・アベンジャー
ノーブル・ディザイア

注：Hard难度下在本章中前往アークダインの遗迹原BOSS战处与リセリア战斗后就可以让她成为同伴。

道具	
1 天空の瞳	8 ワジール・レイピア
2 ルーシエン・ハンマー	9 レデュース・パワー
3 12 プリベント・ソーサリー	11 タイマー・リング
4 10 14 金の卵	13 リフレクト・ソーサリー
5 エヴォーク・フェザー	15 キュア・プラムス
6 ラピス晶石	16 圣衣シルフ・レッド
7 イグニート・ジャベリン	17 クロス・エアレイド
	※迷雾地带可以得到 精王剑アレクタリス 神弓エルヴン・ボウ

在上一章结束时的神界报告中，芙蕾会提出修复损坏的炎咒宝珠的要求，进入第7章后来到精灵の森中便触发修复炎咒宝珠的情节。进入森林后，首先一路前进来到深处和精灵对话，获得修复宝珠必须的4件道具的信息。来到A处，跳上树枝后与BOSSイリィヴァルギボン战斗可以得到“金の烛台”；B处有“阴凉の霞”，但必须切换场景数次后才能取得；C处和D处的“银丝”和“魅了の羽”都要发生战斗后才能取得。将4件道具全部凑齐后回到原先的精灵处就可以修复宝珠。森林中有些区域的树枝上有增加人物能力的“金の卵”，注意回收。完成宝珠修复事件后离开迷宫，再次从大地图进入其中后会发现原本深处无法进入的迷雾地带已经可以进入了，按照下左下左的顺序前进就可以发生BOSS战，胜利之后回收完两件神界道具才能够得到完成事件后奖赏的事件经验值。

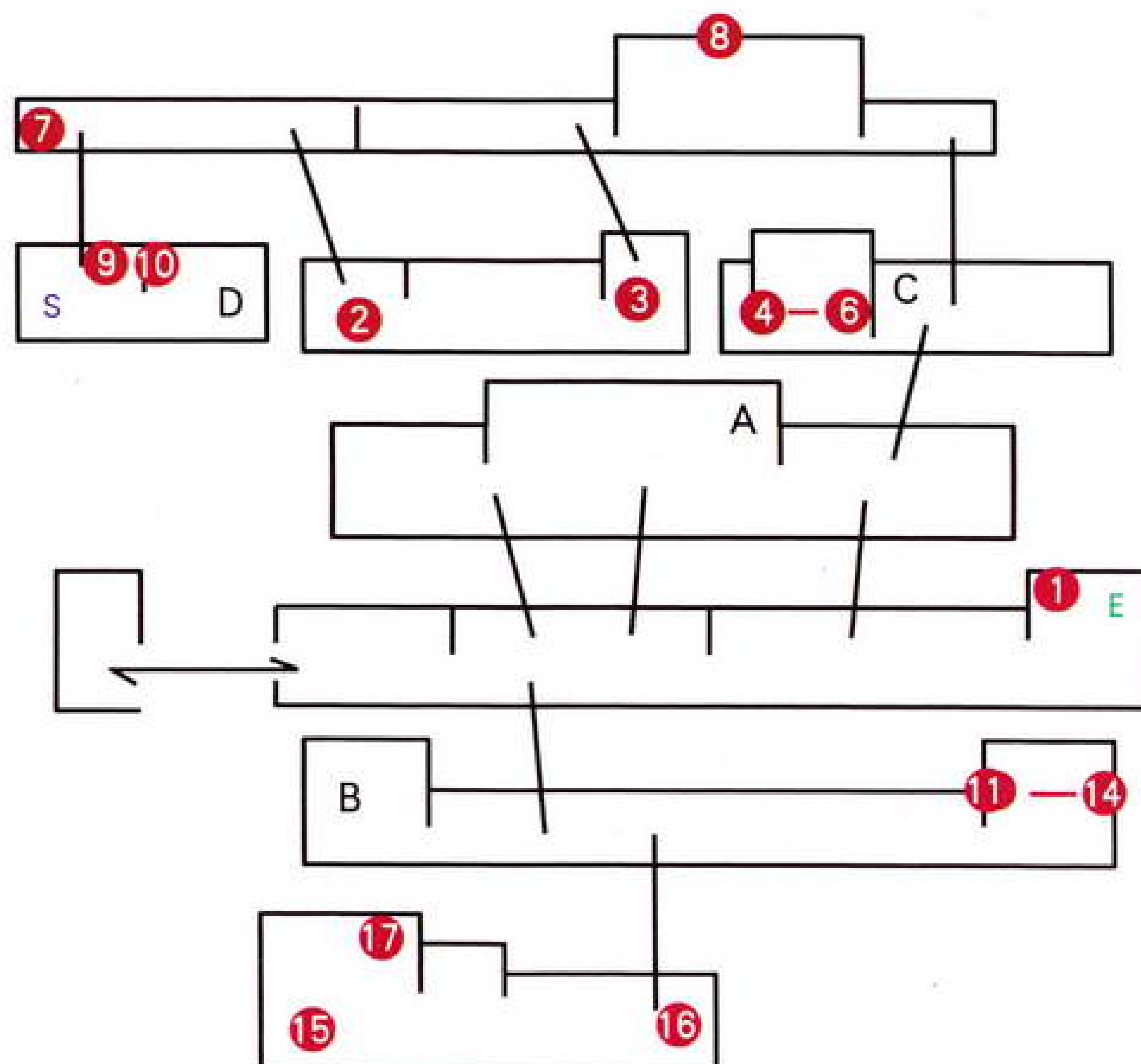
精灵の森

出现难度：任何难度

事件经验值	
取得金の烛台、银丝、魅了の羽、阴凉の霞	＋16000 × 4
回收神界道具 × 3	＋3600 × 3
完成事件	＋240000

BOSS	
イリィヴァルギボン	
HP	42000
弱点属性	冰、兽
掉落道具	无
ヴェノムスパイダー	
HP	30000
弱点属性	圣
掉落道具	チェイン・メイル、ロング・ソード
コッカトライス	
HP	50000
弱点属性	炎、兽
掉落道具	羽毛





古代坟墓アメンティ

出现难度：Hard

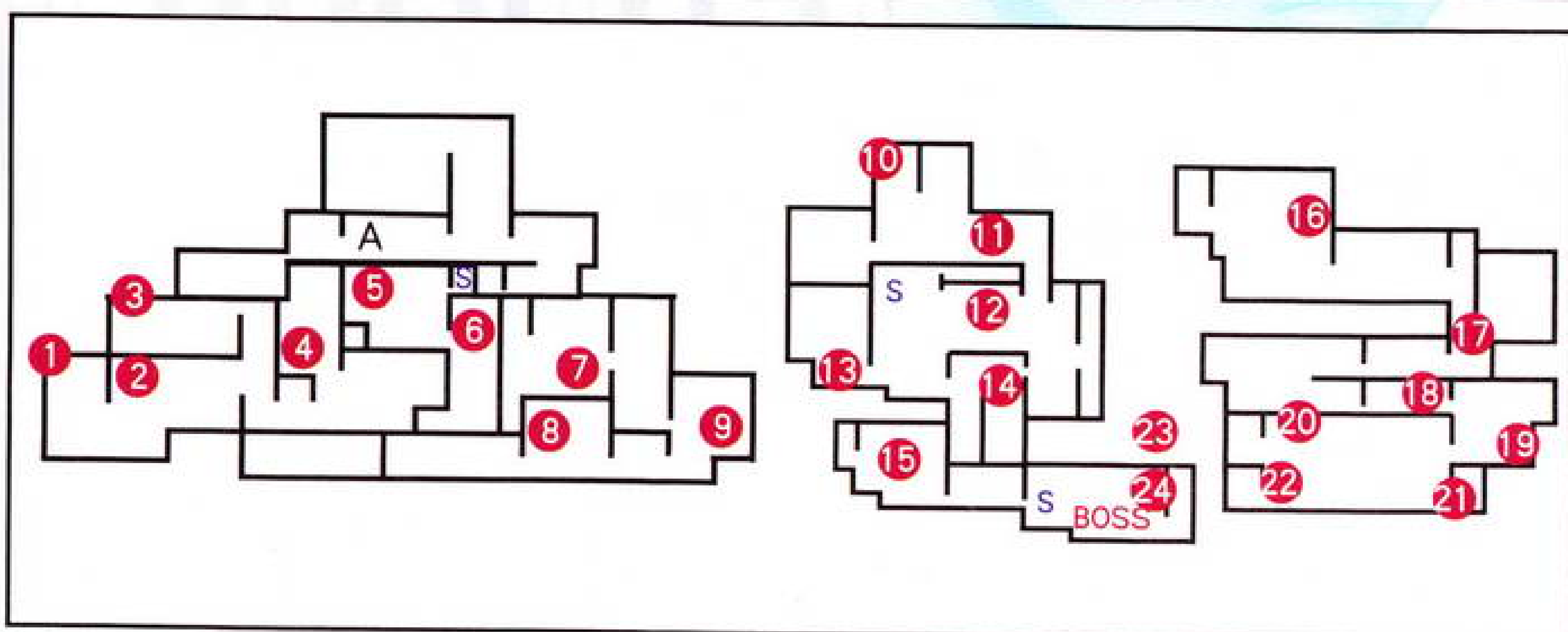
事件经验值	
取得青い宝石	+ 60000
取得赤い宝石	+ 60000
破坏石像 × 2	+ 35000 × 2
打碎转移到的房间中的 3 个人面像	+ 20000
回收神界道具 × 5	+ 3600 × 5
完成事件	+ 1000000

本迷宫中有很多宝箱是藏在门檐上的，要注意寻找，入口附近的门檐上有一颗“红莲の宝珠”。这个迷宫的重要任务是找到两颗宝石，这样才能够前去发生BOSS战。第一颗青色的宝石很好取得，从台座上取下它后出去的门会关闭，不过只要把一个碎冰块代替宝石放在台座上门便会再次开启。要取得红色的宝石有点困难，玩家必须跳到图中的三角形落脚点上才可以继续前进，在A处用和之前取得青色宝石一样的方法得到红色宝石。迷宫中有的房间中会遇到迎面而来的巨大人面石像，需要先蹲下来破坏其底部后再破坏上面的部分。如果被讨厌的监视者碰到了会被强制转移到有3个人面石像的房间中，此时只要将3个石像破坏就可以出去了，顺便还可以得到20000点事件经验值。如果觉得要躲避它们的追踪太过困难，可以装备上不遇敌的道具“ディメンジョン・スリップ”就可以轻松避开它们的视线，途中的另一颗“红莲の宝珠”取得起来就会省事很多。在深处将两颗宝石放在台座上就可以去挑战本迷宫的BOSS了，在见到BOSS前会让玩家猜一个谜语，选择任何答案结果都是一样的，不用担心会有什么不妥。

BOSS	
アズタロサ	
HP	130000
弱点属性	圣
掉落道具	ヒール・リング
アンデッドスレイブ × 2	
HP	19000
弱点属性	圣
掉落道具	アイシクル・エッジ、ガード・レインフォース



道具			
①天空の瞳	⑨ルーシエン・ハンマー	⑮⑱レイヴン・スレイヤー	㉒ラピス晶石
②⑲红莲の宝珠	⑩ミスリル・プレート	⑯エヴォーク・フェザー	㉓エーテル・セプター
③卑金属	⑪ストーン・チェック	⑰リフレクト・ソーサリー	㉔圣酒リシュブール
④ダークネス・アロー	⑫レジスト・マジック	⑳ガード・レインフォース	亡王の假面
⑤ワジール・レイピア	⑬名剑ルインズ・フェイト	㉑バシリスクのうろこ	アンブロシア
⑥ミスリル矿石	⑭铁矿石		红水晶のオルゴール
⑦クロス・エアレイド			バシリスクの腕轮
⑧ユニコーンの角			



Chapter 8

神界要求
勇者适性值：120 以上
职业：勇者适性值高的勇者
人物特性：勇敢
技能：March、Fight、Counter、Leadership、Formation

神界报告时的奖励
无，因此就算送了战魂也等于白送

奉龙殿

出现难度：Normal、Hard

事件经验值	
取得满月の石、日食の石、黑点の石、三日月の石、暗条の石、新月の石和红炎の石	+ 1600 × 6
调整男性石像的位置	+ 5000
通过塔罗牌谜题	+ 20000
调查天象仪	+ 50000
回收神界道具 × 3	+ 4100 × 3
完成事件	+ 500000

虽然迷宫不大，但攻关过程却有些麻烦。在迷宫中取得了各种石头后在特定装置上使用它们就会来到不同的区域，详细的攻关步骤用文字来阐述的话会比较拖沓，因此在这里只提一下重点。要取得“三日月の石”，必须调整房间中的男性石像，将右边的石像调整到面朝右、上方的石像调整到面朝左、下方的石像背对我方、右边的石像正对我方就可以打开房门取得石块。要想取得“新月の石”必须解开塔罗牌的谜题，在有很多塔罗牌门的房间中，按照左起37542168的顺序进入左边的门就会开启，从而得到“新月の石”。之后会发现守护者，玩家必须跟他前进又要注意不能被他抓住，如果被他抓住就会被强制转移，很是麻烦。抓准时机跳到他背后，反复数次后他就会疲劳，从而得到“红炎の石”。BOSS ガノッサ不难对付，并且打败他后就可以令他加入，难的是如何取得BOSS战房间上方宝箱中的“钢枪ダイナソア”，此时必须利用原本装有神界道具的空宝箱配合冰块踮脚才能取得，颇考验玩家的技巧性。

道具
天空の瞳 ×2
ワジール・レイピア
ラピス晶石 ×2
クリス晶石 ×2
ガード・レインフォース
エーテル・セプター
ルーシエン・ハンマー
バーン・ストーム
ボルト酒
クール・ダンセル
セボリー
プリズミック・ミサイル
イグニート・ジャベリン
シールド・クリティカル
ドラゴン・スレイヤー
ライトニング・ボルト
マイト・レインフォース
スペル・レインフォース
钢枪ダイナソア
ドラグーン・フェイス
操咒兵设计图面
神さびた砂时计



BOSS	
ガノッサ	
HP	35000
弱点属性	无
掉落道具	无

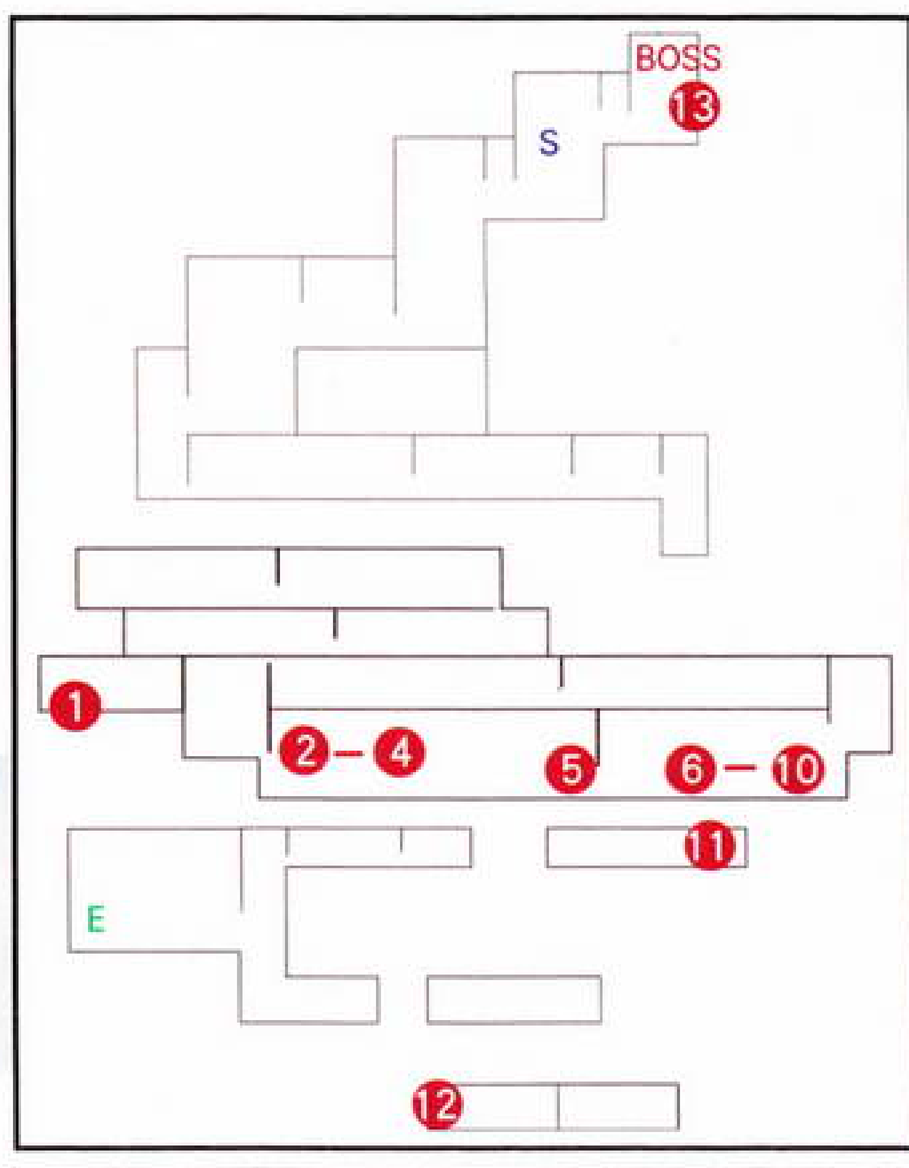
天空城

出现难度：Hard	
事件经验值	
将房间中的蝴蝶全部消灭×2	+80000×2
回收神界道具×3	+4100×3
完成事件	+500000

道具
❶红莲の宝珠
❷ワジール・レイピア
❸植物の种子
❹シールド・クリティカル
❺クリス晶石
❻リフレクト・ソーサリー
❼コンセントレーション
❽ルーシエン・ハンマー
❾生命の秘药
❿⓫グール・パウダー
⓬天空の瞳
⓭闪刀シルヴァンス アトレイシアの竖琴 圣铠アレフ・ストレイン 刚弓ベルセルク・アロー

这个迷宫最最麻烦的地方是其中有很多场景都是露天的，一旦掉落下去就会强制回到大地图画面，而恰恰迷宫中有不少宝箱都是在露天场所的，并且宝箱中都有爆炸的机关会将蕾娜斯炸出迷宫。不过幸好迷宫中最有价值的宝物“红莲の宝珠”并不属于以上宝箱，因此可以取得“红莲の宝珠”后装备不遇敌的“ディメンジョン・スリップ”一路往前冲。来到有很多蝴蝶的场景时，记得要把不遇敌道具给卸下来，这样才能够打到蝴蝶。本迷宫的BOSSJ・D・ウォルス当HP减少到一定程度时会使用回复魔法，因此建议将其HP减少到10万左右时使用“ミトラの圣水”将她一举击破。神界道具中的“刚弓ベルセルク・アロー”是把不错的武器，建议留用。





BOSS	
J·D·ウォルス	
HP	188800
弱点属性	无
掉落道具	エーテル·セプター
デイモニックバロン×2	
HP	42000
弱点属性	无
掉落道具	クリス晶石

アリアンロッドの迷宫

出现难度：Hard	
事件经验值	
回收神界道具×3	＋4100×3
完成事件	＋500000

这个迷宫比较特别，并没有庞大的场景和烦琐的路线，而是要利用房间中的转移装置来一路前进。房间中的圆球上会标有数字，有的数字前还带有减号和乘号，数字前没有运算符号的则代表相加，调整好数字后进入房间中的转移点就可以来到相应数字的区域。按照“10→13→5→7→6→11→17→25”的最短路线可以快速与BOSS发生战斗，而按照“1→10→8→18→16→21→13→12→14→7→6→11→17→25”的次序转移就可以一次性收集完迷宫中的所有道具，11区域的最后一颗“红莲の宝珠”是务必要取得的。

道具	
1区 天空の瞳	14区 闪弓フォウル·スレイヤー
8区 妖剑クロムレア	21区 魔杖アポカリプス
11区 红莲の宝珠	25区 雷光剑シェドザード
13区 魔枪エターナル·フォルツ	贤者ソロンの秘文书
	圣杖ユニコーンズ·ホーン

BOSS	
ダークロード	
HP	415000
弱点属性	圣
掉落道具	妖剑クロムレア
デーモン“ヴァラン”×2	
HP	70000
弱点属性	恶
掉落道具	ミスリル矿石

アスガルド丘陵

出现难度：Normal、Hard
出现条件：A结局最终迷宫

A结局和B结局的最终迷宫是不同的，A结局的最终迷宫为アスガルド丘陵，不过两个最终迷宫之间都有三个共同点：一旦进入无法再回大地图；不用在SAVE点上也能生成道具；切换画面敌人会自动复活。アスガルド丘陵的构造非常简单，除了战胜途中的中BOSSブラッドヴェイン得到“魔剑レヴァンティン”外就没有其他宝箱了，玩家只要一路前进就可以与最终BOSSロキ战斗。需要注意的是，ブラッドヴェイン在HP降到30%以下时会使用大魔法グラビティブレス，因此要事先提高对雷魔法攻击的耐性。冰狼フェンリル在HP降到30%以下时会连续使用冰属性大魔法フロストベイト，此时最好用其弱点属性的炎魔法配合其他人的决之技快速将它解决。最终BOSS战开始两个回合后会发生事件，敌我双方的HP都会得到回复，然后才会进入真正的战斗。此时蕾娜斯的武器就会自动变成神剑グランス·リヴァイバー，如果之前她使用的武器是弓箭的话，那么由于武器

种类的变换，之前她装备过的技能会全部自动解除，因此在战斗前切记把她的武器变成剑。



BOSS	
ブラッドヴェイン	
HP	222000
弱点属性	无
掉落道具	エンジエル・キュリオ
フェンリル	
HP	250000
弱点属性	炎
掉落道具	アンブロシア
ロキ	
HP	400000
弱点属性	无
掉落道具	无

ヨツンヘイム宫殿

出现难度：任何难度	
出现条件：B结局最终迷宫	
事件经验值	
取得“紫苑の炎”	+120000
取得“炼狱の炎”后快速通过D处	+120000

在这一迷宫中，之前各章上传的战魂（リセリア除外）都会回归。迷宫的场景虽然很庞大，但走起来其实并不复杂。需要注意的是，迷宫中很多踮脚的冰块消失的速度很快，而有些关键的地方又往往挡有敌人，因此最好的办法是装备不遇敌饰品快速前进。在A处，可以将红色和蓝色的火焰组合成“紫苑の炎”。有了它以后，B处挡路的冰块就会熔化，一路前进可以挑战ブラッドヴェイン。和A结局一样，战胜它以后可以得到强力武器“魔剑レヴァンティン”。在C处取得“炼狱の炎”后快速通往右走，D处挡路的冰块就会熔化，再前进就可以挑战最终BOSS了。最终BOSS スルト 会使用炎属性的大魔法，不过只要我方事先都装备好“スタン・チェック”就没有什么后顾之忧了。

道具	
①ラピス晶石	⑤スカーレット・エッジ
②⑦㉑フリーズ・チェック	⑥⑫エーテル・セプター
③⑧ノーブル・エリクサー	⑨⑬⑯植物の种子
④⑩⑰フレア・クリスタル	⑪⑭⑲⑳ジギタリス
	⑮魔剑レヴァンテイン
	⑱天空の瞳
	㉒メンタル・リアクション



BOSS	
ブラッドヴェイン	
HP	222000
弱点属性	无
掉落道具	エンジェル・キュリオ
スルト	
HP	300000
弱点属性	无
掉落道具	无
ヴァン神族×2	
HP	22000
弱点属性	无
掉落道具	无

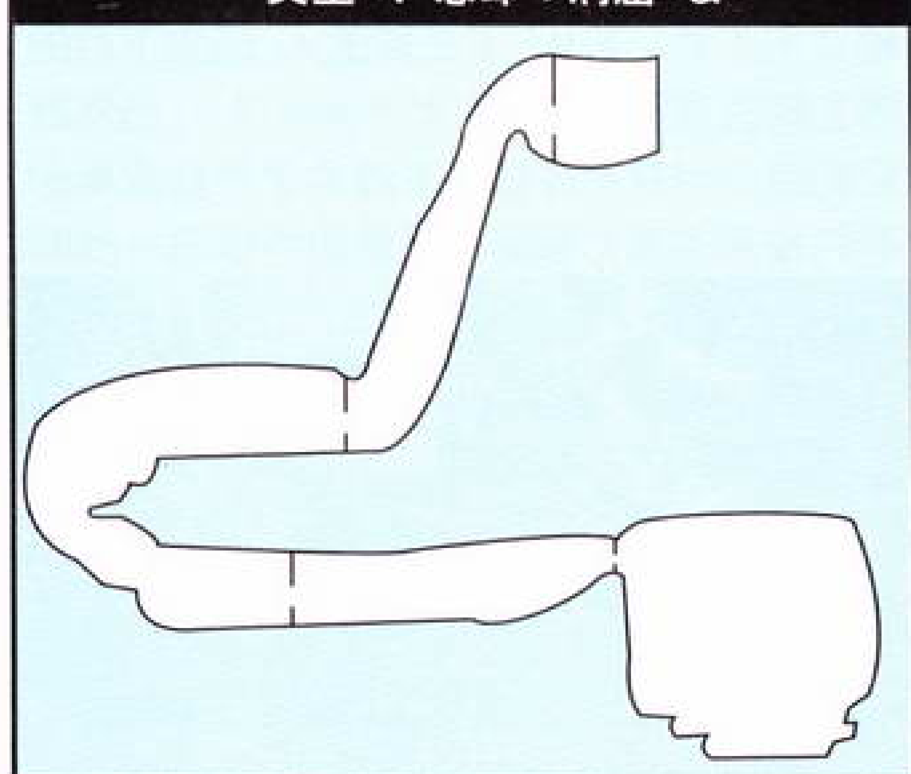
C结局的BOSS フレイ

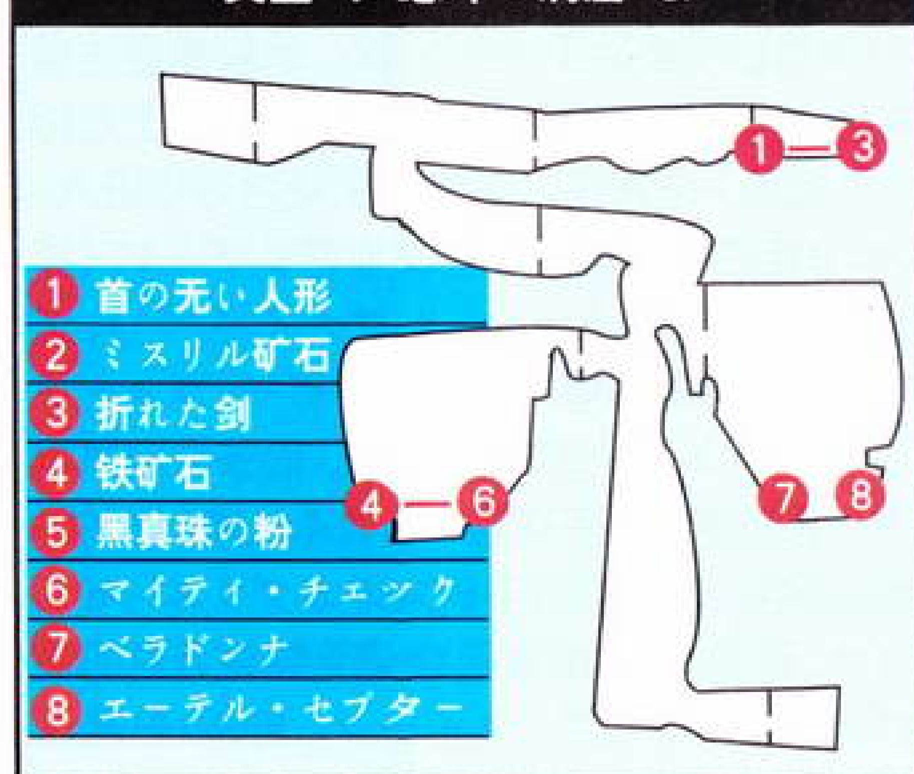
当达成C结局后，芙蕾会前来讨伐违背主神奥丁意志的蕾娜斯，并强制进入和她的战斗。芙蕾的HP为360000，并且防御力也相当之高，如何将她击倒也是对玩家的一个挑战。

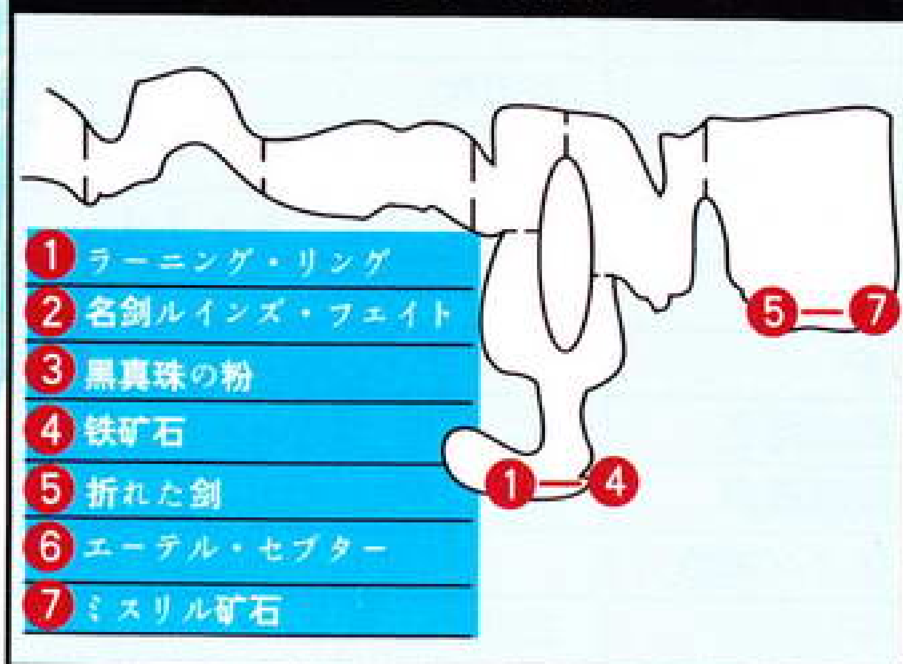
由于只要将评价值降为0就会进入C结局，所以玩家愿意的话，可在游戏的前面几章就玩出C结局，不过要想尝试击倒芙蕾的话，就应该尽量将游戏推进到Chapter8并尽可能地提高队伍成员的等级并积累足够的回复道具，最好还要拿到Chapter8奉龙殿内的高攻击力武器“钢枪ダイナソア”，这是打倒芙蕾的利器。在战斗中务必全员装备“Auto Item”和“Guts”技能以抵御芙蕾的超强攻击力，另外，一些增加攻防的辅助魔法也是相当重要的。在人物等级和物资储备足够的情况下还是能够打败芙蕾的，不过不管是否胜利都不会对结局产生影响……

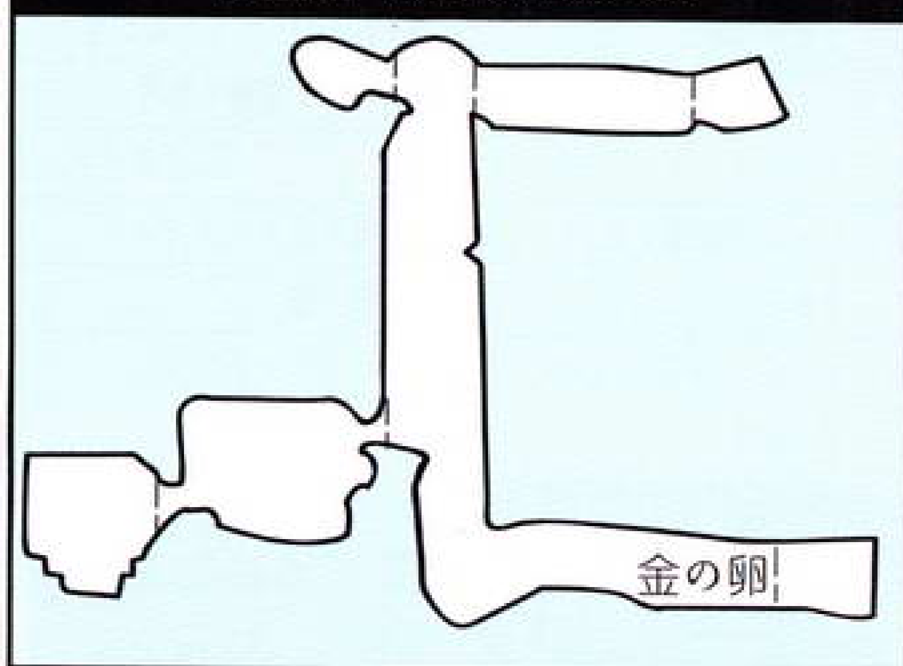
特殊迷宫忘却の洞窟

相信很多玩家都已经发现每个章节中都可以感应到一个忘却の洞窟，并且游戏序盘进入的话会感觉战斗难度非常高。忘却の洞窟一共分为4种类型，其中洞窟1和5属于一类、2和6属于一类、3和7属于一类，4和8属于一类。同类的洞窟在地图和可以取得的道具上是一样的（第一种类型的洞窟内没有道具），只是在敌人的配置方面会略有差别。不管哪种洞窟类型，一旦进入后再离开它就会自动消失，并不能反复进入。其中有的洞窟中藏有宝箱，不过宝箱的出现都是随机的，玩家可以用S/L大法来取得自己想要的道具。









隐藏迷宫セラフィックゲート

如果在最终BOSS战前留有存档，那么在标题画面中选择Seraphic Gate并读取该存档就能够挑战本作的隐藏迷宫。セラフィックゲート在任何难度下都会出现，但由于其中有部分房间需要用“红莲の宝珠”才能够进入，而只有Hard难度才能拿齐全部8颗“红莲の宝珠”，因此换句话说，只有在Hard难度下才能够真正将这个隐藏迷宫完美通过，而要收得隐藏角色レザード、不死王ブラムス和フレイ也只能选择Hard难度。鉴于“红莲の宝珠”的重要性，我们这里再把它们的出现地点统一介绍一下。

Chapter2	サレルノ实验场迹
Chapter4	暗黑塔ゼルヴァ
Chapter5	炎の城塞
Chapter6	水中神殿
Chapter7	古代坟墓アメンティ×2
Chapter8	天空城
Chapter8	アリアンロッドの迷宫

在隐藏迷宫中，之前传送过的战魂都会回归（除了リセリア外），而且也可以随意生成道具。迷宫中的敌人在切换过画面后均会再次复活，而且这些敌人都不能用蕾娜斯的晶石冻住，再加上它们都不是等闲之辈，所以一定要小心应付。

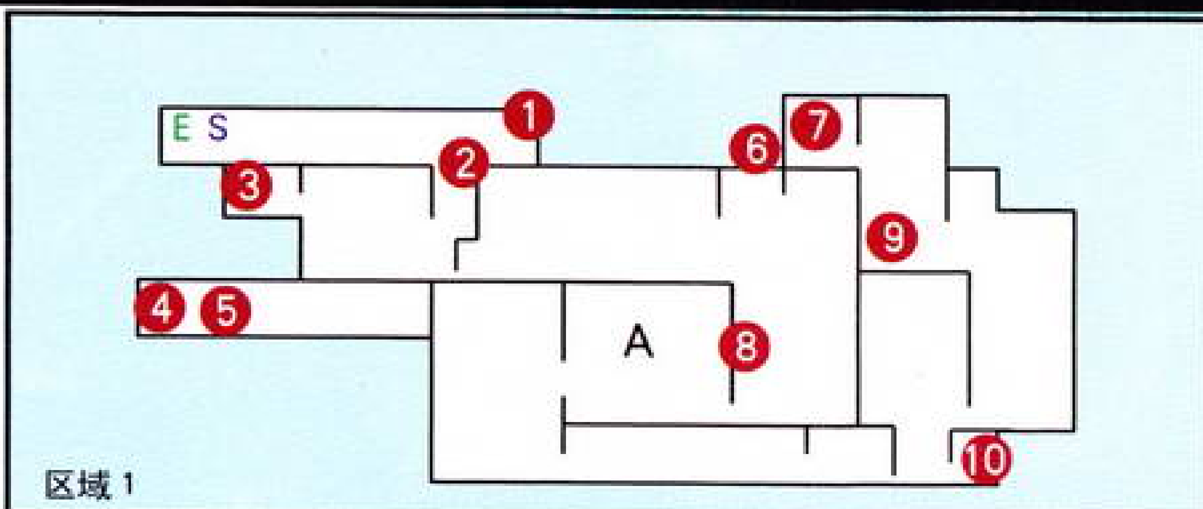
迷宫中大致分为4个大区域，各个区域间都有传送点用来移动，地图中A、B、C三点分别可以传送到下一个区域。比较需要注意的是第3区域中的D处，玩家必须从左上方的F处跳落下来踩在门前的机关处才可以进入。Hard难度下在迷宫中可以收得レザード（掉落道具“神剑グランス·リヴァイバー”）、ブラムス（掉落道具“魔弓レイザー·フォーテル”）和フレイ三名隐藏角色，而条件自然是要先击败他们。在从第3区域通往第4区域时候会遇到HP80万的中BOSSガブリエ·セレスタ。在第4区域的深处会遇到隐藏迷宫的最终BOSSイセリア·クイーン，她的HP高达230万，想要战胜她，除了必不可少的“Guts”和“Auto Item”技能外，实力和运气都是不可或缺的要素。当然，战胜她后的奖励也是非常可观的，每次战胜她可以得到70万基本经验值，而且会得到150万事件经验值！她身后宝箱中的物品会随着玩家战胜她的次数而发生变化，第1次战胜她会得到强力饰品“トライ·エンブレム”、第2～9次战胜她会得到“谜の书物1～8”（内容十分恶搞），而当第10次（之后也一样）击败她后便可得到游戏中的最强武器咎人の剑“神を斩获せし者”了，攻击力高达2万！

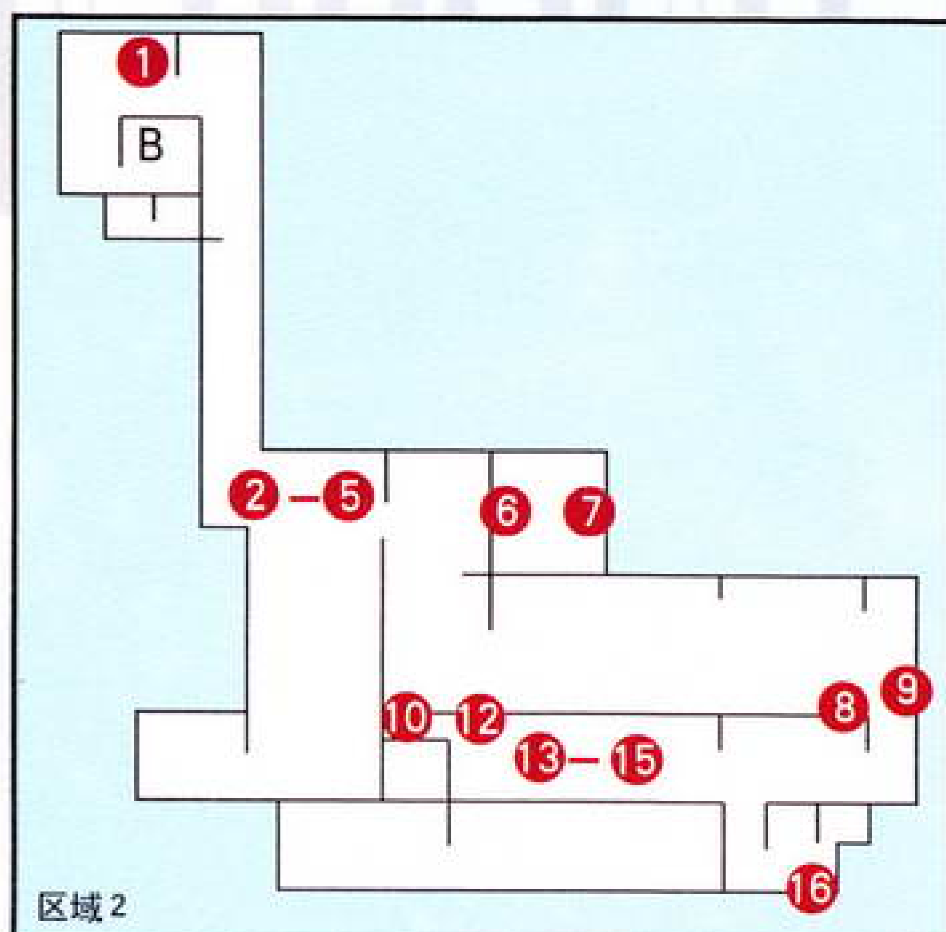
在BOSS战前的×处会有两个敌人（可用不遇敌饰品躲避），碰到上方的魔法师会随机遇到ロキーヌ（暗黑ロキ）、4只ハムスター和ジャイアントロード三种敌人；碰到下方的骑士则会遇到ブラックヴァルキリー。虽然跟它们战斗也并不轻松，不过为了声音收集和他们掉落的强力装备，还是值得放马一战的。



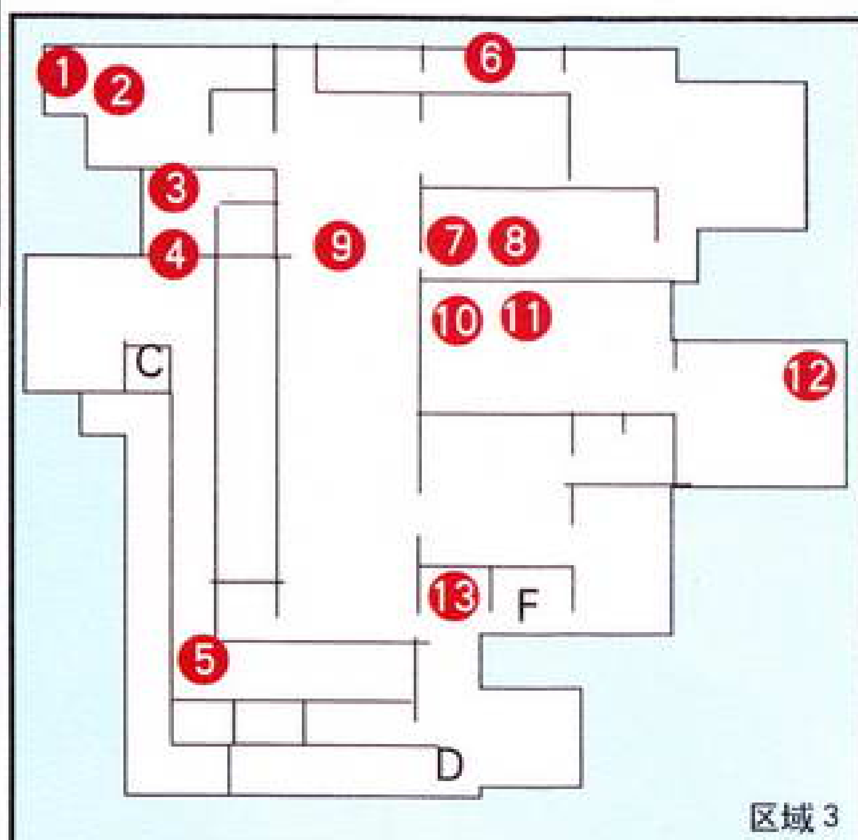
事件经验值	
打败イセリア・クイーン	＋1500000

区域1
1 スペル・レインフォース
2 3 8 金の卵
4 エターナリィ・ガーブ
5 魔弓レイザー・フォーテル
6 マイティ・チェック
7 生成の珠
9 ファイア・ランス
10 マイト・レインフォース

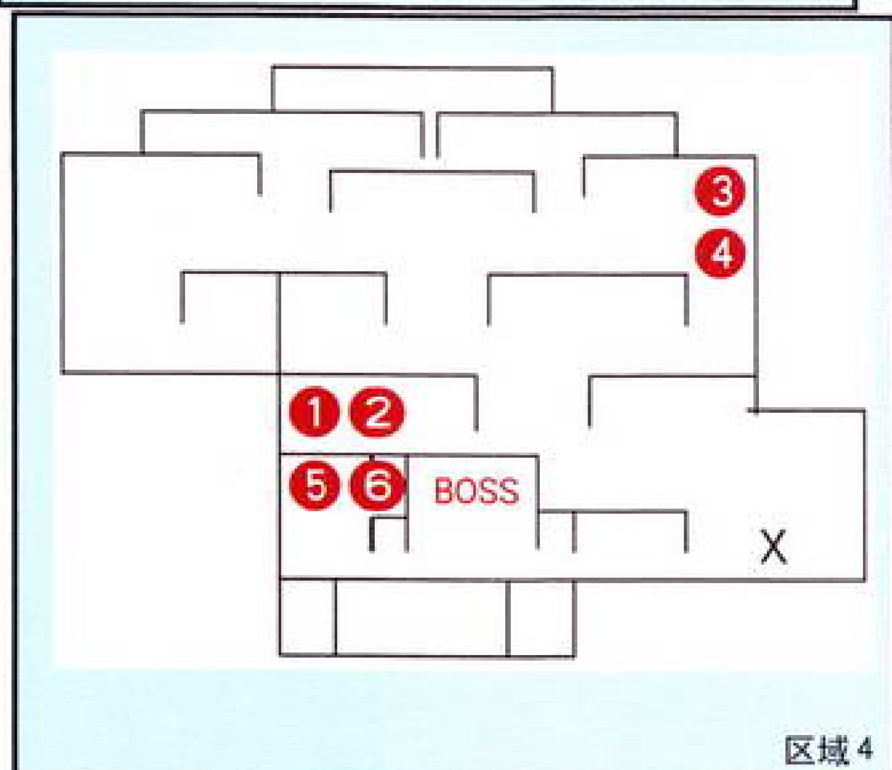




区域2
1 スカウト・オーブ
2 3 8 10 14 16 金の卵
4 マイティ・チェック
5 クール・ダンセル
6 灵剑“草雉”
7 圣杖ミスティック・ワイザー
9 13 エターナリィ・ガーブ
11 バーン・ストーム
12 レデュース・ガード
15 ポイズン・ブロウ



区域3
1 シールド・クリティカル
2 5 6 9 12 金の卵
3 ライトニング・ボルト
4 エターナリィ・ガーブ
7 圣杖ミリオン・テラー
8 神枪イセリアル・デヴァイド
13 アイシクル・エッジ
10 ブラッディ・ダスター
11 魔剑アクター・ネファリウス



区域4
1 クリス晶石
2 转换の杖
3 ラピス晶石
4 金の卵
5 魔剑ダインスレイヴ
6 透器エーテル・レイザー



原子配列变换

种类	名称	通常变换	中级配列变换	上级配列变换
	植物の种子	エリクサー	プライム・パニッシュ	ノーブル・エリクサー
	セージ	パニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・パニッシュ
植物	セボリー	パニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・パニッシュ
	ベラドンナ	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション
	トリカブト	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	—
	マンドレイク	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	—
	圣水	ラピス晶石	ブレイズ・ガード	—
液体	ボルト酒	シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル　—	
	透过药	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション
	生命の秘药	クリス晶石	アイシクル・ガード	—
	羽毛	エリクサー	プライム・パニッシュ	ノーブル・エリクサー
	海鲜肉	パニッシュ	プライム・エリクサー	ノーブル・パニッシュ
	金の卵	生命の腕轮	—	—
兽	兽の牙	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	—
	兽肉	エリクサー	プライム・パニッシュ	ノーブル・エリクサー
	バジリスクのうろこ	ユニオン・プラム	ユニオン・プラム	ユニオン・プラム
	猛禽の爪	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	—
	ユニコーンの角	—	—	圣杖ユニコーンズ・ホーン
粉	黒真珠の粉	スキル・ポーション	スキル・ポーション	マテリアル・ポーション
	グール・パウダー	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	—
	クリス晶石	マリス・サーチ	—	スカーレット・エッジ
	ラピス晶石	エネミー・サーチ	—	ラスト・トライアル
	黄水晶	ラピス晶石	クリス晶石	クリス晶石
矿石	卑金属	黒真珠の粉	クラック・リング	幻视の珠
	铁矿石	黒真珠の粉	エナジー・リング	活性の珠
	ミスリル矿石	ヒール・ピアス	ヒール・リング	ラーニング・リング
	オリハルコン	—	上级配列变换の宝珠	魔剑グラム
	アサ教典	ラピス晶石	—	—
书物	圣遗物	—	クリス晶石	アイシクル・ソード
	不老不死の书	—	ラピス晶石	アイシクル・ソード
他	首の无い人形	スカウト・オーブ	ヘイスト・リング	生成の珠
	折れた剑	ブロード・ソード	バスタード・ソード	グレアー・ガード
损坏物	折れた枪	グレイヴ	ウォー・ハンマー	闪枪クリムゾン・エッジ
	折れた弓	ロング・ボウ	ラピッド・ボウ	クレーンクイン・クロスボウ
	坏れた铠	チェイン・メイル	ブレスト・プレート	グレアー・ソード
	银河の雫	—	—	ミトラの圣水
	幻衣ミラージュ・ローブ	生命の腕轮	—	—
	圣杯	生命の腕轮	—	—
	苏生秘法书	—	オリハルコン	—
	ダマスクス制法书	フェアリィ・ピアス	フェアリィ・ピアス	フェアリィ・ピアス
ｱｰﾃｨﾌｧｸﾄ	ダリスの香炉	昂魔の镜	—	—
	ドライアドの树皮	—	ディメンジョン・スリップ	—
	碑文の欠片	トラップ・サーチ	トラップ・サーチ	トラップ・サーチ
	封印の小箱	ノーブル・エリクサー	ノーブル・エリクサー	ノーブル・エリクサー
	妖艳な雕像	活性の珠	フォールス・アロー	ユニコーンの角
	妖精の瓶詰め	生成の珠	オリハルコン	幻视の珠
	ファイア・ランス	バーン・ストーム	アイシクル・エッジ	—
	バーン・ストーム	ファイア・ランス	クール・ダンセル	—
	クール・ダンセル	アイシクル・エッジ	バーン・ストーム	—
	アイシクル・エッジ	クール・ダンセル	ファイア・ランス	—
	ダーク・セイヴァー	シャドウ・サーヴァント	イグニート・ジャベリン	—
	シャドウ・サーヴァント	ダーク・セイヴァー	クロス・エアレイド	—
	イグニート・ジャベリン	クロス・エアレイド	ダーク・セイヴァー	—
	クロス・エアレイド	イグニート・ジャベリン	シャドウ・サーヴァント	—
	プリズミック・ミサイル	ライトニング・ボルト	ストーン・トウチ	—
	ライトニング・ボルト	プリズミック・ミサイル	ポイズン・ブロウ	—
魔法	ストーン・トウチ	ポイズン・ブロウ	プリズミック・ミサイル	—
	ポイズン・ブロウ	ストーン・トウチ	ライトニング・ボルト	—
	キュア・プラムス	オーディナイ・シェイプ	—	—
	オーディナイ・シェイプ	キュア・プラムス	—	—
	エヴォーク・フェザー	シールド・クリティカル	—	—
	スペル・レインフォース	リフレクト・ソーサリー	—	—
	ガード・レインフォース	スペル・レインフォース	—	—
	レデュース・パワー	レデュース・ガード	—	—
	レデュース・ガード	プリベント・ソーサリー	—	—
	シールド・クリティカル	エヴォーク・フェザー	—	—
	プリベント・ソーサリー	レデュース・パワー	—	—
	リフレクト・ソーサリー	プリベント・ソーサリー	—	—
スキル	オート・アイテム	キュア・コンディション	—	—
	キュア・コンディション	オート・アイテム	—	—

种类	名称	通常変換	配列変換	上级配列変換
スキル	スロー	スプラッシュ	—	—
	ガッツ	アボイド	—	—
	アデプト・イリュージョン	ダンシング・ソード	—	—
	ダンシング・ソード	アデプト・イリュージョン	—	—
	ラスト・トライアル	—	—	レジスト・ダメージ
	スプラッシュ	スロー	—	—
	レヴェリー	—	—	ダーク
	コンボ・カウンター	スランティング・レイン	—	—
	ノイズ・アロー	ウェイト・リアクション	—	—
	トリプル・ディストレス	—	—	ラスト・トライアル
	スタン・マジック	—	—	スティール・マジック
	コンセントレーション	—	—	メンタル・リアクション
	スカーレット・エッジ	—	—	チャージ
	チャージ	ストライク・エッジ	—	—
	ストライク・エッジ	スカーレット・エッジ	—	—
	ダーク	—	—	レヴェリー
	トリック・ステップ	ノイズ・アロー	—	—
	スランティング・レイン	コンボ・カウンター	—	—
	ダークネス・アロー	—	—	フォールス・アロー
	フォールス・アロー	—	—	ダークネス・アロー
	ウェイト・リアクション	トリック・ステップ	—	—
	メンタル・リアクション	—	—	マジック・パワー
	アボイド	ガッツ	—	—
	ヒット	マジック・パワー	—	—
	レジスト・ダメージ	—	—	トリプル・ディストレス
	ディフェンド	アタック・パワー	—	—
	アタック・パワー	ディフェンド	—	—
	マジック・パワー	ヒット	—	—
	レジスト・マジック	—	—	ノイズ・アロー
片手剣	アントラー・ソード	フレア・ジェム	フレア・ジェム	フレア・ジェム
	ヴィーキング・ソード			
	ワルーン・ソード			
	クリシュマルド			
	シンクレアー・サーベル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル
	パラッシュ			
	レイテル・パラッシュ			
	シュヴァイツァー・ソード			
刀	倭刀	アイス・ジェム	アイス・ジェム	アイス・ジェム
	太刀			
	七支刀			
	野太刀			
	肢闪刀	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル
	金刚刀			
	正宗			
	村正			
双手剑	トゥハンデッド・ソード	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム
	ハック・ブレード			
	ツヴァイハンダー			
	ストライキング・ソード			
	クレイモアー	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル
	フランヴェルジュ			
	ブランディッシュ・ソード			
	ブルーティッシュ・エッジ			
枪	アウル・パイク	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム
	ウィングド・スピア			
	ボーディング・パイク			
	コルセスカ			
	ハルヴァード	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル
	ポール・アクス			
	アルシェピース			
	サーベル・ハルヴァード			
弓	クロス・ボウ	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム
	ボルト・クロスボウ			
	ラピッド・クロスボウ			
	ウィンドラス・クロスボウ			
	ファイア・クロスボウ	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル
	アルヴァレスタ			
	セルスタイン・ロックガン			
	ボルトアクーアル			
杖	ルビー・メイス	シャドウ・ジェム	シャドウ・ジェム	シャドウ・ジェム
	クリスタル・ワンド			
	アルケミー・ワンド	シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル
	デルージュ・セプター			
	エレメント・セプター	炼金术之书	炼金术之书	炼金术之书

技能　A.Reaction Skill(リアクションスキル)

名称	效果	升级技能所需的CP
		1 2 3 4 5 6 7 8
First Aid(ファースト エイド)	在受到伤害后有15%的几率为同伴回复DME。回复量为：技能等级×3%，无法对自己进行回复。	12 12 14 14 26 26 48 48
Auto Item(オート アイテム)	自动使用回复类道具，可以自由设定使用道具的优先度。	4 4 8 8 12 12 16 16
Throw(スロー)	放出魔法之刃，魔法之刃命中后会计入连击数。	25 - - - - - - -
Cure Condition(キュア コンディション)	一定几率为同伴解除异常状态，无法对自己发动。所能解除的异常状态由机能等级决定(1.毒／3.冻结/4.麻痹/5.沉默/6.诅咒/8.石化)	15 15 15 20 20 30 30 40
Guts(ガッツ)	在被打至战斗不能时有一定几率强制保留一些DME值继续战斗，发动几率随技能等级的上升而提高，1～8级的发动几率为12%／17%／23%／28%／34%／39%／45%／50%	15 15 20 20 40 40 60 80
Adept Illusion(アデプト・イリュージョン)	制造幻影回避攻击。发动几率随技能等级的上升而提高。	15 15 20 20 40 40 60 80
Dancing Sword(ダンシング・ソード)	回避或防御攻击时能够以剑作出反击。发动几率随技能等级的上升而提高。	5 5 10 10 20 20 30 40
Last Trial(ラスト・トライアル)	战斗不能时对敌人施以诅咒。发动几率随技能等级的上升而提高。	25 25 25 38 38 38 51 64

B.Support Skill (サポートスキル)

名称	效果	升级技能所需的CP
		1 2 3 4 5 6 7 8
Splash(スプラッシュ)	可以放出冲击波追加攻击，技能等级8时冲击波造成的伤害值相当于通常攻击的25%，但冲击波并不会计入连击数内。	20 20 30 55 55 75 80 90
Reverie(レヴェリー)	以分身追加攻击，在受到攻击时分身有一定几率消失，分身攻击会计入连击数，分身的消失几率随技能等级上升而下降。	90 90 90 90 90 90 90 90
Combo Counter(コンボカウンター)	反击时可以用普通招式进行反击，但这时普通攻击的顺序无法更改。	40 - - - - - - -
Tripre Distress(トリプル・ディストレス)	使出降低敌人回避率，防御率和反击几率的一击，成功率随技能等级的上升而提高。	40 40 40 55 55 55 60 60
Noise Arrow(ノイズ・アロー)	使出封印魔法师魔法的一击，成功率随技能等级的上升而提高。	20 20 20 35 35 35 40 50
Steal Magic(スティール・マジック)	使魔法附加吸取DME的效果，效果随技能等级的上升而提高。	20 20 35 35 50 50 60 60
tan Magic(スタン・マジック)	使魔法附加昏迷效果，成功率随技能等级的上升而提高。	60 70 70 80 80 90 90 90
Concentration(コンセントレーション)	消耗DME换取大魔法CT值的减少，所消耗的DME随技能等级的上升而下降。	95 95 95 95 95 - - -

C.Attack Skill(アタックスキル)

名称	效果	升级技能所需的CP
		1 2 3 4 5 6 7 8
Scarlet Edge(スカーレット・エッジ)	通常攻击技不会将敌人击倒，发动时需按住按键，消耗DME最大值的5%。	90 - - - - - - -
Charge(チャージ)	使出攻击力1.5倍的一击。消耗DME最大值的の5%。	60 - - - - - - -
Strike Edge(ストライク エッジ)	使出50%几率令敌人昏迷的一击，发动时需按住按键，消耗DME最大值的5%。	50 - - - - - - -
Dark(ダーク)	可以从背后攻击敌人，降低敌人的完全防御率。需要在攻击前按下左键。	50 - - - - - - -
Trick Step(トリック・ステップ)	攻击前后跳诱使敌人使出反击，需要在攻击前按下右键。	50 - - - - - - -
Slanting Rain(スランティング・レイン)	用弓箭攻击敌全体，但是无法与同伴进行连击，发动时要在按键后按下左键。	30 - - - - - - -
Darkness Arrow(ダークネス・アロー)	攻击敌方全体，降低地方回避率，发动时要在按键后按下左键。	90 - - - - - - -
False Arrow(フォールス・アロー)	射出弓箭使敌人防御，发动时要在按键后按下左键。	60 - - - - - - -
Mental Reaction(メンタル・リアクション)	消耗DME值使自己的CT值归零。所消耗的DME值随技能等级的提升而下降。	95 95 95 95 - - - -
Weit Reaction(ウェイト・リアクション)	在CT值不为零的情况下让使魔发动攻击，使魔的攻击力随技能等级的提升而提高。	5 10 20 40 80 80 90 90

D.Status Skill(ステータススキル)

名称	效果	升级技能所需的CP
		1 2 3 4 5 6 7 8
Tactics(タクティクス)	战术知识，使人物获得技能等级×1的INT提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
Hear Noize(ヒア・ノイズ)	感知能力，使人物获得技能等级×1的AGL提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
Find Trap(ファインド・トラップ)	陷阱感知能力，只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Survival(サバイバル)	生存相关知识，使人物获得技能等级×200的DME最大值提升。	15 25 35 45 55 65 75 85
Identify(アイデンティファイ)	道具鉴定能力，只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Leader Ship(リーダー・シップ)	集团统率能力，只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Fight(ファイト)	士气。使人物获得技能等级×2的STR、INT、AGL、DEX提升。	10 10 20 20 30 40 50 60
Trick(トリック)	策略知识。使人物获得技能等级×2的INT提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
March(マーチ)	部队行军与指挥的相关知识。使人物获得技能等级×1的INT提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
Formation(フォーメーション)	阵型知识。使人物获得技能等级×1的INT提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
Attack Pow(アタック・パワー)	攻击力的技术。使人物获得技能等级×30的STR提升。	5 10 20 30 40 50 60 70
Magic Pow(マジック・パワー)	魔法攻击的技术。使人物获得技能等级×30的INT提升。	20 20 30 30 40 40 50 60
Avoid(アボイド)	回避技术。使人物获得技能等级×3的AGL提升。	5 15 15 25 25 35 45 55
Defend(ディフェンド)	防御技术。使人物获得技能等级×10的RDM提升。	10 20 20 25 25 30 30 40
Hit(ヒット)	命中技术。使人物获得技能等级×3的DEX提升。	5 10 15 20 25 30 40 50
Resist Damage(レジスト・ダメージ)	抵抗伤害，使人物获得技能等级×20的RDM提升。	5 5 10 20 30 40 50 60
Resist Magic(レジスト・マジック)	抵抗魔法，使人物获得技能等级×5的RST提升。	5 5 10 10 20 20 30 30
Monster Int(モンスター・イント)	关于怪物、动物的知识，只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Undead Int(アンデッド・イント)	关于不死族的知识。只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Demon Int(デーモン・イント)	关于恶魔的知识，只与神界传送及该人物在神界的表现相关。	5 5 10 10 20 20 30 30
Counter(カウンター)	反击技术。回避敌人的攻击后按下该人物的相应按键可以立即发动反击。	20 - - - - - - -

魔法

攻击魔法

	通常						中魔法				
名称	连击数	CT值	气槽增量	方向	是否击倒敌人	攻击范围	连击数	CT值	气槽增量	属性	特效
ファイア・ランス	2	3	20×2	←・←	是	单体	6	6	20×6	炎	
バーン・ストーム	1	2	50	↑	是	单/全	3	4	50×3	炎	
クール・ダンセル	3	5	15×3	↑・↑・↑	是	单体	9	10	15×9	冰	冻结
アイシクル・エッジ	3	5	5×3	—	否	单/全	9	10	5×9	冰	冻结
プリズミック・ミサイル	5	10	10×5	—	否	单体	15	10	10×15	雷	毒、冻结麻痹、石化、沉默
ライトニング・ボルト	3	9	8×3	—	否	单/全	9	10	8×9	雷	
ストーン・トウチ	1	3	5	↑	是	单体	3	6	5×3	毒	石化
ポイズン・ブロウ	1	3	5	↑	是	单/全	3	6	5×3	毒	毒
イグニート・ジャベリン	5	3	5×5	←・←・←・←・←	否	单体	10	6	5×5+10×5	圣	
クロス・エアレイド	4	6	10×4	←・←・←・←	是	单/全	12	10	10×12	圣	
ダーク・セイヴァー	3	3	5×3	↑・↑・↑	是	单体	9	6	5×9	暗	
シャドウ・サーヴァント	3	5	15×3	↑・↑・↑	是	单/全	9	10	15×9	暗	

大魔法一览

名称	发动所需魔法	连击数	CT值	气槽增量	属性
カラミティブラスト	ファイア・ランス	敌方数量×5	5	4×5	炎
イフリートキャレス	バーン・ストーム	敌方数量×1	5	50	炎
アブソリュートゼロ	クール・ダンセル	敌方数量×4	5	16×4	冰
デルタストライク	アイシクル・エッジ	敌方数量×2	5	25×2	冰
グラビティブレス	プリズミック・ミサイル	敌方数量×3	10	16×3	雷
ブルーティッシュボルト	ライトニング・ボルト	敌方数量×4	9	13×4	雷
カルネージアンセム	ストーン・トウチ	敌方数量×3	5	16×3	毒
ペトロディスラプション	ポイズン・ブロウ	敌方数量×3	5	17×3	毒
セラフィッククローサイト	イグニート・ジャベリン	敌方数量×3	5	7×3	圣
セレスティアルスター	クロス・エアレイド	敌方数量×7	6	10×7	圣
ファイナルチェリオ	ダーク・セイヴァー	敌方数量×1	5	50	暗
メテオスウォーム	シャドウ・サーヴァント	敌方数量×7	5	7×6+8	暗

回复及辅助魔法

★★名称	CT	对象	效果
キュア・プラムス	5	我方全体	回复80%的DME值。
オーディナイ・シェイプ	1	我方单体	解除异常状态。
エヴォーク・フェザー	5	我方单体	复活战斗不能的同伴。
マイト・レインフォース	3	我方全体	ATK变为1.5倍，效果无法叠加，持续时间10回合。
スペル・レインフォース	3	我方全体	攻击魔法伤害值变为1.5倍.效果无法叠加，持续时间10回合。
ガード・レインフォース	3	我方全体	RDM变为1.5倍，效果无法叠加，持续时间10回合。
リフレクト・ソーサリー	8	我方全体	反射敌方的魔法持续时间3回合。
レデュース・パワー	1	敌方单体	在5回合内降低敌人的ATK，降低的量会受敌人的魔法抵抗影响。
レデュース・ガード	1	敌方单体	在5回合内降低敌人的ATK，降低的量会受敌人的魔法抵抗影响。
シールド・クリティカル	6	敌方全体	封印敌人的特殊攻击成功率会受敌人的魔法抵抗影响。持续时间3回合。
プリベント・ソーサリー	6	敌方全体	封印敌方的魔法成功率受敌人的魔法抵抗影响。持续时间5回合。





玩转PSP

春天一到，PSP也跟着热闹起来。破解方面，《女神侧身像》、《剑舞者 千年之约定》等几款新作均能在1.5版PSP上运行，这可乐坏了广大玩家。软件方面，PSP词霸、Flash播放软件等的推出让PSP实用性更上一层楼。

一、PSP周边情况

文 ZinniaSun 编 铭风

HORI的PSP防尘套装



你是否也在为PSP进灰问题而担忧呢？看着主机上大大小小的一堆插口，真不知让人从何处防起……不过现在不用担心了！体贴玩家的HORI公司为我们带来了PSP主机防尘套装，任何细微之处都不会漏过哦！产品采用了类似模型部件的压板形式，你只需要将每个小件剪下，就可以全面封锁PSP的MINI USB、耳机线控、电源接口这些细小的位置！怎么样，不能不佩服HORI制作周边产品的敬业程度了吧！不过这么小的东西就要7美元，我想除了PSP铁杆FANS应该都不会买的吧！笔者认为如果真的想防尘，还是老老实实买一款包包把你的小P藏起来吧！下面就给大家来介绍两款另类小包！

质感十足的高达系列保护包



高达迷可千万不能错过这套PSP用高达系列保护包哦！官方授权，四种可选颜色样式，半金属质感十足的外表，加上防尘防指纹防刮伤的设计，无一不体现这款保护包的价值所在！包包采用双拉链开合结构，内部除了主机还有记忆棒和UMD光盘放置点，售价仅为12美元(折合人民币约100元)，实在是物超所值！奥古标志、可爱的哈罗、史上经典的MSZ-006以及吉

翁标志的黑色包装，怎么看怎么像笔者的文具袋。（玩笑玩笑啦。^_^）感兴趣的话可以去http://www.goldenshop.com.hk订购哦！

带着小P去游泳——PSP用海中步行者保护包



由XCM公司发售的这两套PSP专用防水包Sea Walker Bag采用了独有的专利设计防水封口，虽然是第三方产品，但质量绝对有严格的保证！本次发售的两款分别采用纵向封口和横向封口，并且每款都有桔红色和海水蓝两种颜色可供选择。当然不要以为用它是为了在海边存放你的PSP，而是在有水的环境下玩PSP！防水包正面采用透明塑料保护膜，戴上它，你可以尽情地在海中嬉戏、游戏两不误！虽然手感可能会差了点……横板的海中步行者售价10美元(约80元人民币)，纵版的售价是18美元(约145元人民币)。个人比较倾向横板设计，不过现在离夏日还早，到时买可能还会降价呢！



二、PSP破解情况

文 C.H.1.

在1.5版PSP上玩2.0版游戏——Run UMD

Saturn Expedition Committee最近公布了全新的PSP引导程序Run UMD。Run UMD刚推出的时候，由于文字翻译问题，很多国内玩家以为是类似FastLoader的ISO引导程序。不过最终大家还是失望了，Run UMD只是一款UMD引导程序，用来在1.5版的PSP上引导2.0版的UMD游戏。软件最新版是3月8日妇女节发布的V0.01.01a。下载请到软件官方网站，地址为http://sec.pn.to/pw/?RunUMD。

Run UMD的使用方法非常简单，将解压后的文件拷贝到PSP的GAME目录下，然后将2.0版的UMD放入PSP光驱，启动Run UMD，屏幕出现提示后，按×键即可运行UMD，不过第一次运行游戏时要先按○键进行解密。



▲Run UMD的运行界面。

目前Run UMD已经能够完美运行多款2.0版的UMD游戏，包括《激·战国无双》、《公主的王冠》、《合金装备ACID 2》等等，这些游戏都能够正常的存档、读档。特别要提的是Run UMD能够运行当下最火热的《怪物猎人 携带版》，而且存储正常，只是联机模式不能使用。另外，还有一些游戏不能正常运行，比如《EXIT》在读取画面停止，《女神侧身像》黑屏等等。目前《怪物猎人 携带版》的ISO仍不能够在1.5版PSP上运行，Run UMD或许能为破解者们提供新思路。

eLoader V0.96发布

能够让2.0以上版本PSP运行自制软件的程序eLoader于3月8日放出V0.96版。新版加入了菜单中对USB的支持，增加了《GTA》的自动读取模式、修正了主菜单图片等等一堆错误。如果eLoader运行于2.01版本以及以上版本的PSP上，仍需要一张《GTA》UMD光碟进行引导。而且大家要注意，程序压缩包内的所有文件都要原封不动地拷贝到PSP根目录中，否则会不能运行。

下载地址：http://files.fanjita.org/psp/eloader096.zip。

2.01以上版本降级消息

自从2.0版PSP降级程序发布后，网上关于2.01以上版本的降级消息就层出不穷。3月10日，网上曾出现过一个2.6版PSP降级录像，PSP3D也放出一个宣称可以将2.01以上版PSP



▲难于分辨真假的降级录像。

降为1.5版的程序，不过很快被证明软件和录像都是假的。3月11日，网上又有人放出一段降级录像。这段录像比较清晰，可以看到破解者正将一台2.5版的PSP降级成为1.5版。而从录像开头和结尾处，我们可以看到PSP的MAC地址一样，证明是在对同一台PSP进行操作。感兴趣的玩家可以来看看这段录像，地址是http://www.youtube.com/watch?v=zXTwENg__2g。不过现在视频编辑软件功能很强，不能排除这段录像是否经过了剪辑。愚人节快到了，现在正是各种假消息满天飞的时候。对于各种降级程序，大家试用之前一定要小心，否则PSP变成砖头就难办了。

MPH新版发布

自从MPH 2.00 Game Loader for 1.50推出后，PSP模拟界可谓风云再起。一时间，大家重拾对PSP的信心，网上提供的PSP游戏ISO下载也多起来。而MPH 2.00 Game Loader for 1.50也在3月4日推出V1.1版，不过新版并未进行大的改进，依旧不能联机。

最近出的PSP游戏，如《女神侧身像》、《剑舞者 千年之约定》、《龙珠Z 真武道会》、《幻想水浒传 Ⅰ&Ⅱ》、《EXIT》、《真·女神转生外传》等，都可以通过MPH 2.00 Game Loader for 1.50加UMD Emulator的方式在1.5版PSP上运行，而且存档正常。先前大家比较关注的《剑舞者 千年之约定》日版运行正常，中文版虽然能运行，但字符却是乱码，不能不说是个遗憾。另外，网上放出了可以实现待机的PRX文件，部分游戏能实现待机，但不是很稳定。

下载可以去官方网站，网址为：http://mphwebsite.tuxfamily.org。

DevHook推出新版

虽然Game Loader for 1.50加上UMD Emulator能运行部分2.0版的游戏，但运行时必须要一张UMD光碟引导。这时DevHook推出了MPH GL Edition版，实现了免UMD引导运行2.0版PSP游戏的功能，方便了没有UMD光碟的朋友。DevHook GL是在V 0.22版基础上修改的版本，添加了MPH引导的功能。



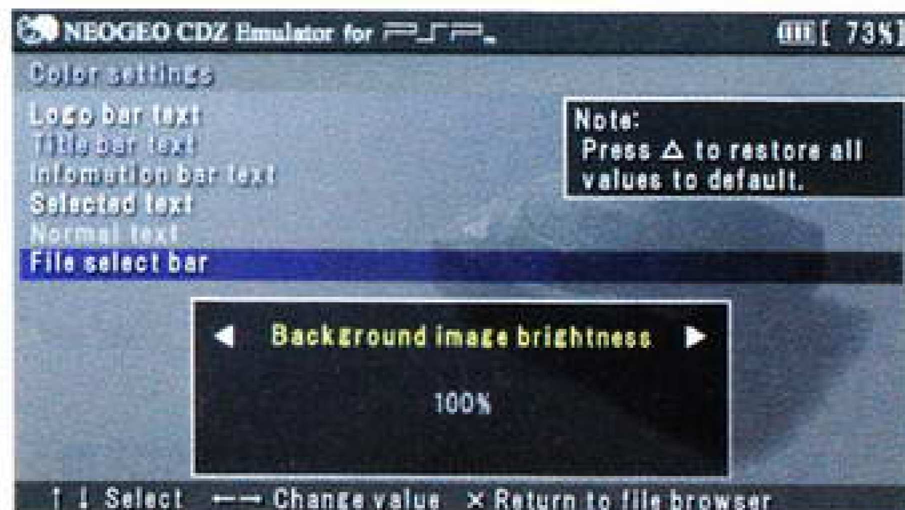
▲DevHookGL能免UMD运行2.0版游戏。

DevHookGL的使用方法需要依游戏而定。某些游戏可以直接运行DevHookGL，选择ISO后再选择Start开始游戏。某些游戏则需要和UMD Emulator配合才能运行。经过测试，《反乱猎人X》、《龙珠Z 真武道会》、《激·战国无双》、《机关》、《大战略》、《三国志 中文版》、《英雄传说5》等都能够使用DevHookGL直接运行，大大减少了用户的麻烦。

软件下载地址：http://17u.com.cn/down/devgl.zip。

三、模拟器情况

NeoGeo CDZ新版推出



▲NeoGeo CDZ的功能不俗。

PSP用NeoGeo CD模拟器NeoGeo CDZ在3月7日推出V0.3.1版。新版修正了当loading.png大于游戏画面时可能引起的游戏背景画面显示错误。NeoGeo CDZ目前已经非常成熟，在模拟性能方面不亚于NeoCDPSP，大家可以尝试一下。

下载地址：http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/files/ncdzpsp_0.3.1.zip。

NesterJ继续更新

久久没有消息的PSP用FC模拟器NesterJ在停止了N个月后终于于3月6日和3月8日推出V1.10和V1.10beta2两个新版。新版加入了对GPU的支持，从NNNesteR移植了FDS音源代

码，修正了FDS音源的若干错误等等。不过这仍是一个适用于PSP 1.0版本的程序，1.5版的用户还需要转换一下。

下载地址：http://rukapsp.hp.infoseek.co.jp/PSPSoftware/archive/NesterJv1_10beta2.zip。

Homer's RIN新版发布

由Homer修改的PSP用GB模拟器在2月25日推出V3.2版。新版增加了金手指功能，用户可以从菜单中读取金手指代码，另外还加入了对tga墙纸的支持。

下载请到：http://www.xn--stjrna-dua.net/psp/rin/download.php。

Commodore C64新版公

PSP上的Commodore C64计算机模拟器在3月2日发布V0.4 Beta版。新版提升了运行速度，



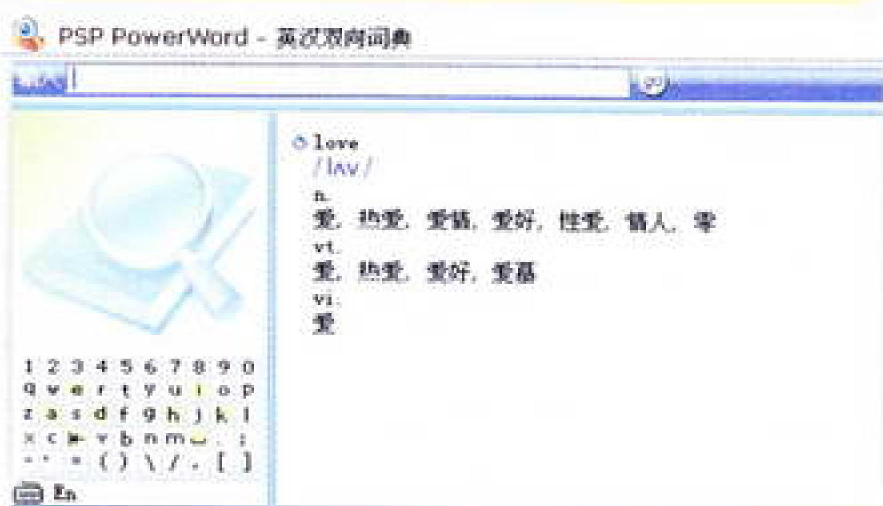
▲C64模拟器还提供了软键盘。

支持了ZIP压缩文件，并可以在266MHz下运行，还增加了屏幕截图功能等。

下载地址：http://www.dk-games.info/CK/PSPViceV04Beta.zip。

四、自制软件情况

英语好帮手——PSP上的金山词霸



▲PSP词霸的界面友好，功能强大。

PSPChina的网友Kriswu在2月下旬发布了自制的PSP电子词典程序PSP Ciba。PSP在设计上仿照电脑上的《金山词霸》软件，内置了近百万英汉双向词条，其中有牛津词汇40万条，另外还支持英汉、汉英双向互查并能显示单词音标。从功能上来说，PSP Ciba已经能与专业电子词典媲美。

程序界面布置和《金山词霸》非常像，上面是单词输入框，左边是软键盘，右边则显示单词释义。PSP Ciba采用中英双向查询法，使用的时候用户不需要切换中英或者英中字典，程序自动根据输入语言类型来翻译，输入中文则会显示英文释义，同样输入英文显示中文释义。

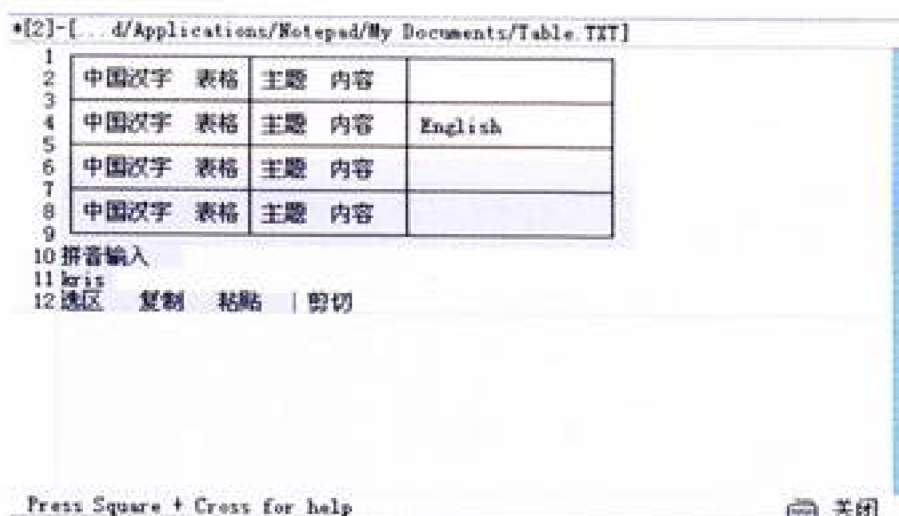
PSP Ciba采用了光标移动和快捷选择相结合的输入法，按住方向键的上、下、左、右或者△、X、□、O中的任意一个键不动，再按其余七个键中的任意一个，接着就可以在键盘上移动光标，单独按这八个按键也可以输入固定字符。输入好字符后，按R键可以进行查询。再按PSP Ciba还支持模糊查询，在单词的末尾加上"*"即可。

PSP Ciba提供了拼音和五笔两种输入方法，用户可以同时按住L键和Selcet键进行切换。

软件下载地址：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=47319&page=1&toread=1。

PSP上的中文记事本Notepad for PSP

这款名为Notepad for PSP的程序和PSP Ciba一样，都是Kriswu的作品。Notepad for PSP实际是一个写字板程序，但Kriswu为它设计了中文输入法，所以我们可以通过它在PSP上进行中文文字处理。



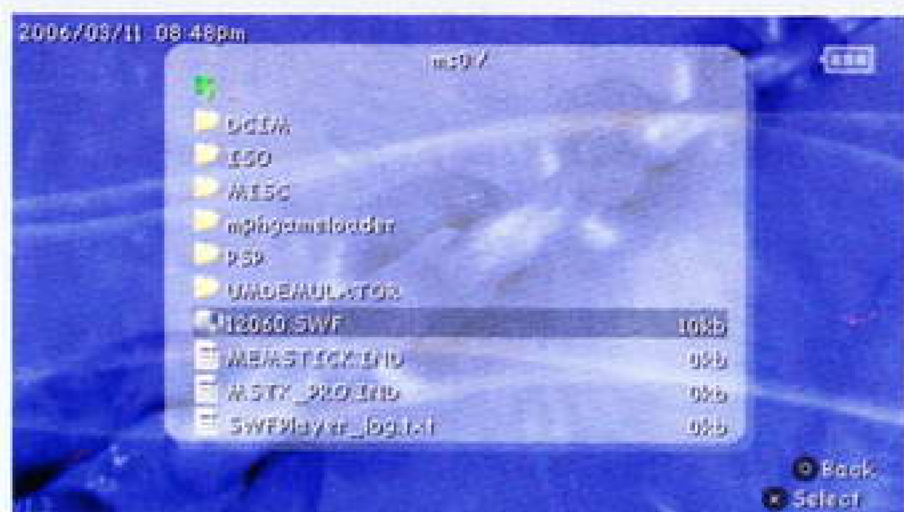
▲Notepad for PSP内置了中文输入法。

Notepad for PSP的功能已经非常完善，用户可以实现文件的新建、保存以及文字的复制、粘贴等工作。文字录入中，按R键打开输入法，按Select键选择拼音或者英文输入，输

入方法和PSP Ciba基本一致。如果大家不明白具体按键操作的话，可以同时按□、○键查看软件帮助。

软件下载地址：http://bbs.pspchina.net/read.php?tid=53366&fpage=&toread=&page=1。

在PSP上看Flash动画



▲SWFPlayer还有很多问题需要解决。

现在网上的Flash动画可是一个相当庞大的资源，除了动画外，还有音乐MV、游戏等等。SWFPlayer就是一款可以在PSP上观看Flash动画的软件。软件最新版是3月2日发布的V1.3。

用户可以将SWF格式的Flash动画放在记忆棒的任何地方，运行SWFPlayer后，会出现一个资源管理器，找到要播放的SWF文件按X即可。SWFPlayer能正常播放部分的Flash动画，动画无论大小都以全屏方式播放，按Start键可以退出播放。SWFPlayer目前还存在着诸多问题，比如播放内含MP3音乐的Flash时会出错，读取动画时间过长，并且对鼠标的支持也不好，希望以后能改进。

下载地址：http://files.psphacks.net/download.php?file=93。

PSPChat发布

PSPChat是一款应用于PSP的网络聊天软件。目前软件的最新版本是V0.1，软件已经有了完整的图形界面，并且支持键盘，用户可以登陆或者退出。软件基于Lua平台，所以要通过Lua Player运行。



▲PSPChat要通过Lua Player运行。

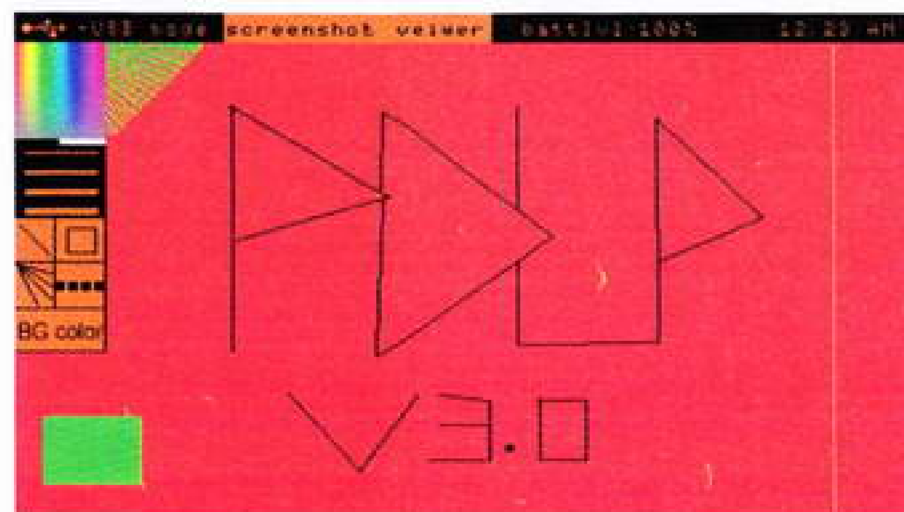
使用中，按PSP的×键可以调出键盘，□键刷新屏幕，方向键上下滚动屏幕，按R键显示用户列表，Seclect键退出用户。打开软键盘后，用户可以输入文字。此时用方向键移动光标，×键输入字母，○键则是取消，按R键输入空格，L键是回删。

下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=20112。

PSPDizaster Lua Paint公开

由PSP333开发的PSP用绘画软件PSPDizaster Lua Paint最新推出V3.0，软件支持屏幕截图，用户还可以对截图进行编辑，另外还加入USB支持、电池电量时间显示等功能。绘图方面则加入了方块、直线、3D效果以及点线工具以及更改背景颜色的功能。软件为Lau程序，需要通过Lua Player运行。

下载地址：http://dl.qj.net/dl.php?fid=4731。



▲可惜PSP不是触摸屏。

iR Shell新版发布

PSP上的遥控器软件iR Shell又出V1.1新版。新版本并没有在遥控方面大做文章，反倒是加入了一个MP3插件，让iR Shell有了音乐播放功能。另外还增加了电池电量以及时间显示、调节CPU运行速度的功能。APP View也可以支持隐藏破损文件的程序。另外作者还重新整理了遥控器数据库。软件下载可以到官方网站，网址是http://www.ahman.co.nr。

经过数次更新后iR Shell越发像一个PSP的系统软件，它自带文件管理器，可以运行UMD或者自制游戏，还可以音符键截图，现在更有了MP3播放功能。玩家甚至可以一边玩游戏一边听MP3，不过这时最好将PSP的CPU调整为

333MHz，否则运行会很吃力。下面说说播放MP3时的按键设置。按住R的同时按△键能直接进入PSP/MUSIC目录，R+□键停止播放音乐，R+×键暂停播放音乐。按住R时按方向键的左、右分别为播放上一首歌或下一首歌，按住R键再按方向键的上、下为提高或减小音乐音量。

PSPJabber新版推出

PSP用的聊天软件PSPJabber在3月1日提出V1.01版。新版修正了连接Wifi的选择错误，现在可以一直用○键确认，并加入了对Kopete图标的支持。PSPJabber同时支持AIM、MSN、ICQ三种聊天工具，喜欢和外国人聊天的朋友可以一试。下载地址是http://17u.com.cn/down/jab.zip。

Webnab新版发布



▲新版Webnab漂亮了很多。

Webnab是一款在PSP上使用的RSS新闻阅读软件，其在3月11日推出V0.4a版，修正了一些小错误。软件已经更换成为靓丽的绿色界面。

下载地址为http://localhost.geek.nz/webnab/webnab-0.4a.tar.gz。

Commander Keen for PSP新版发布

上世纪九十年代初经典游戏《Commander Keen》的PSP移植版在3月8日推出V0.99版。

游戏讲述一位名叫Keen的小男孩在外星球冒险的故事。游戏是横版动作类型，但掺杂了一些RPG要素，玩家在地图上行走，到达特定地点后便可以进去冒险。游戏中，按×键可以跳跃，□键则是拿出武器攻击，按Start可以调出菜单。新版本还支持了记忆功能，游戏中按△键可以进行记忆存取。游戏支持1.0、1.5、2.0、2.01、2.6版的PSP。

下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=20084。

在PSP上玩《马里奥》游戏



▲在PSP上玩马里奥游戏的感觉的确不错。

在PSP上玩《马里奥》游戏？Arguru帮你实现这个愿望。Super Mario Mini是一款可以在1.5版PSP上运行的以马里奥为主角的游戏。游戏无论在画面还是关卡设定上都仿造了任天堂的《马里奥》游戏，给人的感觉非常好。更难能可贵的是，游戏的关卡完全原创，而且在PSP的宽屏幕上玩起来别有风味。游戏操作很简单，玩家只要按方向键控制马里奥前行，并按×键跳跃即可。游戏的操作感还算不错，不过个人感觉马里奥的行走速度有点过快。

游戏下载地址：http://psp3d.com/smm_v2.rar。

另外作者还开发了一个关卡编辑器，让你编辑个性独特的游戏关卡，下载地址为http://psp3d.com/Mario_Level_Maker.msi。

一下子出来这么多款游戏，笔者都不知道玩什么好了。现在只恨自己的1G记忆棒容量太小，8G感觉都不够用啊，呵呵。PSP软件业现在已经进入稳步发展阶段，相信未来会有更加出色的表现。



文 ZinniaSun 编 LIKY

让你的PSP2.6动起来

——Eloader最新版火热评测

距上次《掌机王SP》33辑为大家带来“PSP2.6破解直击——Eloader v0.95 beta疾速研究报告”已经有近一个月之久了，在上次的文章中我给大家带来了很多理论性的介绍和总结，不知道大家看了以后是不是对PSP破解前景感到担忧呢？不过再坚实的冰山也是会融化的，2006年2月20日，Eloader作者Fanjita经过了近一个月的沉寂后，终于为我们带来了更加稳定、性能更加强劲的Eloader v0.95 Final版，并经过两次补丁修正，23日又火速升级了程序配置文件，发布了Eloader v0.95 Final Fix版！下面，我们就来一起关注一下本次评测的结果吧！

软件的进化



图01

本次Eloader v0.95 Final Fix版开发代号为“Brown Ale”(如图01，看来Fanjita还真的是非常喜欢啤酒呢)，适用于所有2.0+系统(注意！这里还包括2.0FW)，并且大力加强了《GTA》存档漏洞，使所有2.0+FW(Firmware：固件)的用户能够利用Eloader访问到更多的系统资源、运行更多的自制软件和模拟器，并且大大提高了程序的兼容性和稳定性！虽然Eloader v0.95 Final Fix版距离运行UE、Devhook等ISO模拟工具依旧甚远(换句话说，还是不支持记忆棒运行商业游戏ISO)，但是已经可以看出程序员经过不懈的努力，正在向PSP的VSH-Mode(即带有一定核心存取能力的用户模式)不断靠近！作为v0.95的最终版，程序的稳定性还是很符合软件发布标准的。在笔者所测试的近30款软件中，能够成功运行的软件基本不会像Beta版那样出现偶然性死机、黑屏等不良现象，并且也不再挑剔组棒与行货记忆棒。对于自制软件、游戏及模拟器的支持率上，也由原先的30％提升到67％的程度，大部分软件、游戏、模拟器都能成功并且稳定地运行，并且可以使用程序中的热键返回Eloader运行下一个程序。值得一提的是在官方测试列表中，必须在Kernel Mode(实模式)下运行的程序支持度也已达到了20％的新高度！本次Final版还发布了Windows的傻瓜安装包，解决了不少初级用户的安装问题。并且将针对2.0系统的TIFF漏洞启动方式也整合在了安装包下，这样就实现了全面支持了2.0及2.0+的所有FW这一功能，不愧是Eloader 0.90的接班人。新的配置文件还是需要手工解压安装的，我们会在下面的内容里为大家进行详细的介绍哦！

软件的安装

首先再次强调，2.0+系统运行Eloader必须要有《GTA》正版UMD光盘，文章中的软件依旧去Levelup论坛下载：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=163262&page=1

或者到我的博客网站下载：http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/index.shtml

下载完成后首先将PSP通过USB连线与电脑连接，执行eloader095new.exe程序(如图02)，点Yes后就是Eloader的安装界面了(如图03)。在Select the type of install栏目里是已经设置好的2.0系统安装选项和2.0+系统配合各版本《GTA》的安装选项，这里还以我的美版《GTA》配合2.6FW为例，选择如图安装选项。如果2.0FW用户就只需勾选TIFF version和Default Menu两项即可。选择好后点Next会提示选择PSP在USB Mode下的可移动磁盘盘符(如图04)，一般



图02

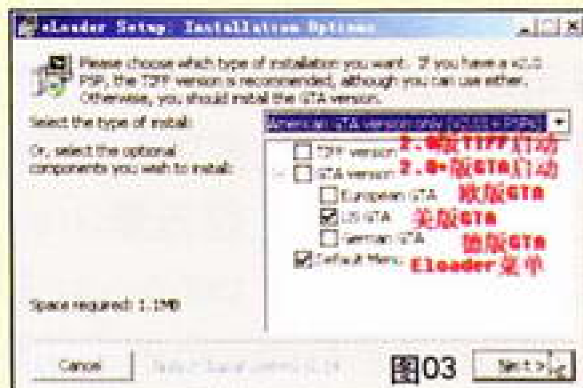


图03

自动识别的就可以。点Install开始安装，安装完后我们再来手工升级一下配置文件。将eloader095latestconfig.zip压缩包解压，用里面的6 个文件(如图0 5)替换掉记忆棒目录下PSP\eloader文件夹中的文件，即完成所有安装步骤。现在，插入你的《GTA》光盘，打开PSP，就会看到熟悉的Eloader界面了(如图06)！与Eloader0.95beta版相比，Final版多出了vsh200.nid、gta200.nid、gta250.nid、gta260.nid四个配置文件，根据文件名我们可以猜测，这四个文件是分别修正了各版本稳定性问题及扩充寻访地址而设置的。



图04

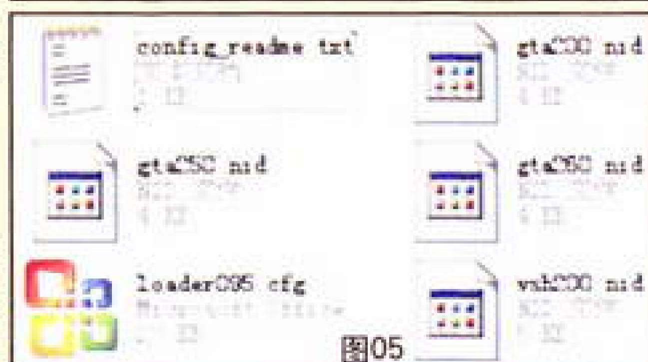


图05


图06

使用技巧：

1.由于新版本的Eloader依旧无法采用Home键正常退出程序，因此增加了程序下长按L+R+Start退回Eloader菜单的组合热键，在Eloader下再次按Start键就会返回到系统选单；

2.使用Eloader运行各种自制软件，推荐采用软件的1.0FW版本。在软件没有发布1.0版本或1.0FW版本确定无法运行后再尝试用1.5FW版本；

3.2.0FW使用Eloader需要通过系统TIFF漏洞，但是在这之前，你需要首先为PSP设定一张壁纸，然后运行系统自带的Photo图片浏览工具打开eLoader 095文件夹，那么Eloader就会自动启动了。如果这样还是不行，就将PSP\utils目录下的touch.exe拷贝到psp\photo\eLoader 095目录下，(utils目录下还有一个名为EBOOT_signature.exe的文件，后面我们也会讲到。)然后在Windows开始菜单下点运行，输入cmd指令开启命令提示符窗口(如图07)。之后输入PSP盘符，如这里我输入了“q:”后回车，然后输入“cd PSP\PHOTO\eLoader 095”后再回车，最后执行“touch run_095.tif”回车(如图08)，再完全关闭PSP重新开启，执行我们介绍的启动Eloader的步骤。

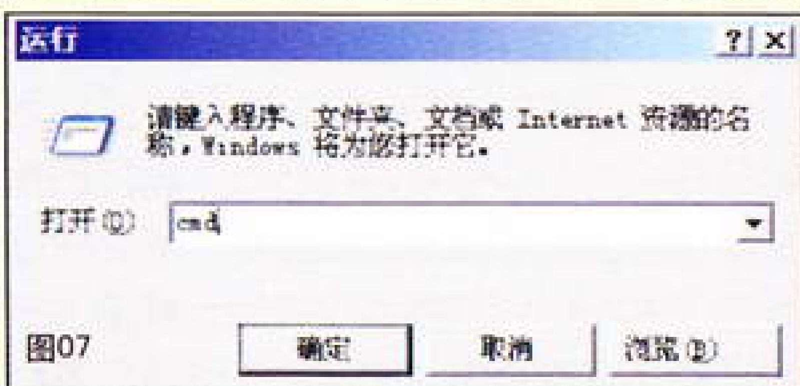


图07

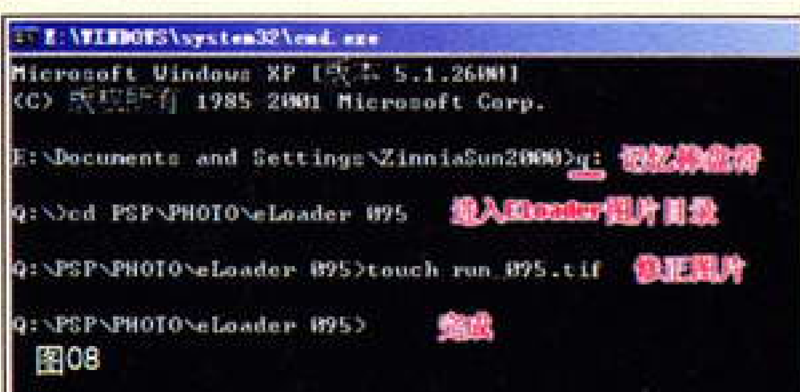
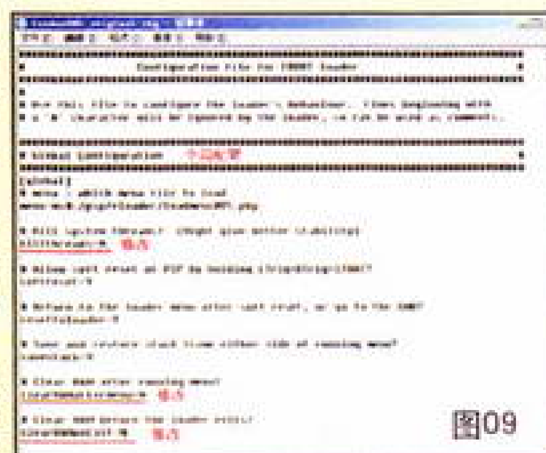


图08

4.只有在2.0FW系统下才能启动Wi-Fi程序，启动方法如下：首先进入系统自带的Photo图片浏览工具，将wifibackground.png文件打开设置为壁纸，完全重启PSP，之后直接进入Photo图片浏览工具打开WiFi Loader 095文件夹，则会看到一个写有wifi loader ready的图片和一个写有Corrupted Data的文件，这就标志着Wifi Loader已经启动完毕。现在退出Photo去进行最左下方的Network Settings网络设置，建立一个Infrastructure网络连接设置为默认并测试！完成后长按L+R+Select，Eloader则会自动启动，之后进入网络程序，程序则会自动按照默认连接接入Internet！

解析配置文档

在PSP\eloader文件夹下有个名为loader095.cfg的文件，这个文件中记录着Eloader的启动配置信息。通过修改这个文件，能显著提高程序的稳定性和兼容性。下面我们就用Windows自带的记事本来打开这个文件(如图09)，看看其中的奥妙吧！这个是配置文件的原始文本，从里面可以看出整个配置文档分为三部分，首先是Global Configuration全局配置，之后是Default loader behaviour默认载入行为，最后是对于个别程序为提高其兼容性而进行的局部配置


图09

调整。在全局配置中，有killthreads=N、clearRAMaftermenu=N以及clearRAMonExit=N三项设置为N，经过笔者的反复研究，将这三项改为Y后，就可以成功运行脚本运行程序LuaPlayer v0.16、MD模拟器Dgen v1.3等在原先配置下无法运行的程序。因此在运行Eloader前，我们首先对这三项进行修改。下面我们再来看看第三部分有关个别程序为提高其兼容性而进行的局部配置调整。

这里我们看到[ ]内首先是程序内部名称，然后是下划线后紧跟一个16进制的程序字段指针码(学过C语言的朋友应该都知道指针的意思)，之后“#”号内的内容实际上是一个标示这段代码应用程序的注释，再下来的等式就是配置项目了。了解了这段文本的结构和含义，当遇到无法运行的程序时，我们就可以首先考虑试着自己写一段修正代码，看看能不能使程序运行！这里首先的问题当然就是如何获取程序的内部名称及地址码。还记得我们刚刚提到过的记忆棒根目录下utils文件夹吗？里面除了touch.exe(如图10)，还有一个名为EBOOT_signature.exe的windows下可执行程序，这个就是获取程序签名的关键！至于接下来如何修改，大家可参看Eloader的readme英文文档。如果你怕麻烦的话，你也可以直接去下载页下载笔者改好的配置文档。



测试结果

这里我们发布结果依旧按照先是模拟器，然后再配合一些有用的软件介绍给大家，当然配置文件是采用我们修改过的为准。有些模拟器虽然在33辑已经为大家介绍过，但是随着软件的升级和功能上的完备，我们还是用文字列给大家，以供参考。

模拟器部分

GBC模拟器——Homer's Rin v3.2

经过一个月时间的进化，Homer's Rin的发展脚步已经追上了Rin本身，加上对Eloader全面兼容，使其地位甚至超越了Rin！声音完美、速度完美、显示完美、存档完美！喜欢GB/GBC的玩家还等什么？

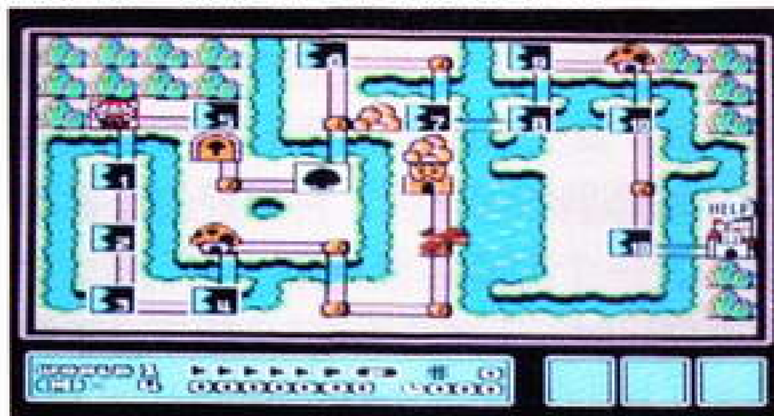
NGPC模拟器——NGPSP v1.3.1

NGPSP终于能通过Eloader运行啦！安装此模拟器必须在PSP\GAME\NGPSP目录下，这一点大家要小心哦！下载的.ngp格式ROM文件必须放在模拟器目录下的ROMS中才能正常读取。至于模拟器的完成度嘛，用了屏幕大小设置你就会知道了，也就能满足一下铁杆玩家们的心愿而已。



FC模拟器——NesterJ v1.10beta2

NesterJ也是在final版诞生后才能在Eloader运行的老牌FC模拟器。最近正好赶上了作者沉寂已久的更新，因此这里为大家放出的是个beta版的，不过等杂志到各位手中的时候应该差不多是正式版放出的时候了吧！速度完美、声音完美、画面完美、存档完美！只是不能通过L+R+Start返回Eloader而只能强行关机。剩下就没什么可说的了吧！



MD模拟器——Dgen v1.3

33辑曾经给大家介绍过这款模拟器的v0.7版，不过由于没有声音且速度实在缓慢，基本也就是能看的程度而已。不过说起v1.3版，那就真的是能玩的程度了！主频设定333MHz后Frameskip设定为2基本就完美！但是要注意！这次Final版也算通过修改配置支持了这款高版本高完成度的模拟器，但终究还是不能完美运行，已知的Bug就有两处：在

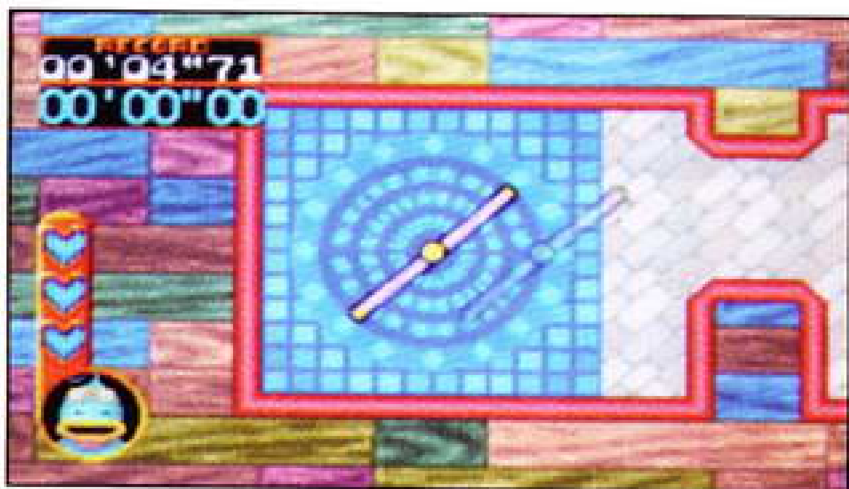
Eloader上面运行Dgen，一开始选Rom时千万不要按L或R切换选单，否则死机，进入游戏后就可以按L键呼叫系统选单并切换界面进行存档和设置了；还有模拟器在第二次读入ROM后还会无法通过L键呼叫菜单。因此想换游戏就先呼叫菜单后按L＋R＋Start返回Eloader再重新运行Dgen吧！

SFC模拟器——Snes9xTYL v0.3

到底还是最强的SFC模拟器，也是在更新了Final版后完美运行。曾经出现过显示电量不足无法存档等问题全部解决，同样是速度完美、声音完美、画面完美、存档完美！听说这款模拟器马上就要出v0.4，强烈期待啊！

GBA模拟器——PSPGBA v1.1

本次Final版的更新目录上特意点名提到了这款完成度70%的GBA模拟器在Final版上成功运行。笔者因为有NDS倒是觉得无所谓啦！但是大家要是能够忍受那个速度和噪音，就自己暗爽一下吧！



NEOGEO CD模拟器——NeoGeo CDZ Emulator v0.3.1

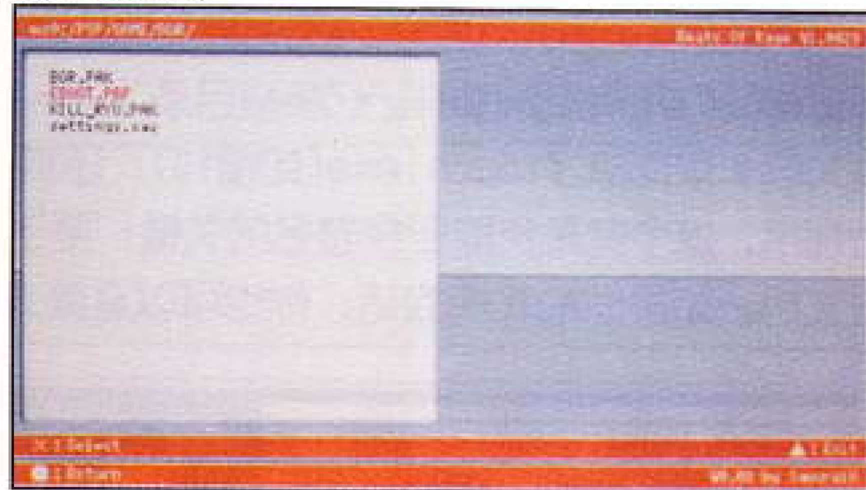
本次Eloader升级让笔者最为兴奋的一件事，就是支持PSP上新生的NeoGeo CDZ Emulator！其实这款模拟器正是PC上最强的NEOCD模拟器的移植版，并且经过作者不懈的努力，一个月间连续更新了不下50个版本，最疯狂时一天就要更新5个版本，不能不对日本人敬业程度汗一个！这次v0.3.1版本的发布也宣告这一模拟器最近将会沉寂一段时间，但是已经近乎完美的运行效果足以让广大2.0+的SNK铁杆们兴奋一阵子了！

ScummCV0.82

老牌PC游戏系统模拟器，运行《猴岛小英雄》还不错，可惜的是在Eloader下运行不支持声音，而且用滑杆模拟鼠标操作起来也确实有些费力，恐怕只有欧美老一辈玩家才能体会到其中的乐趣吧！

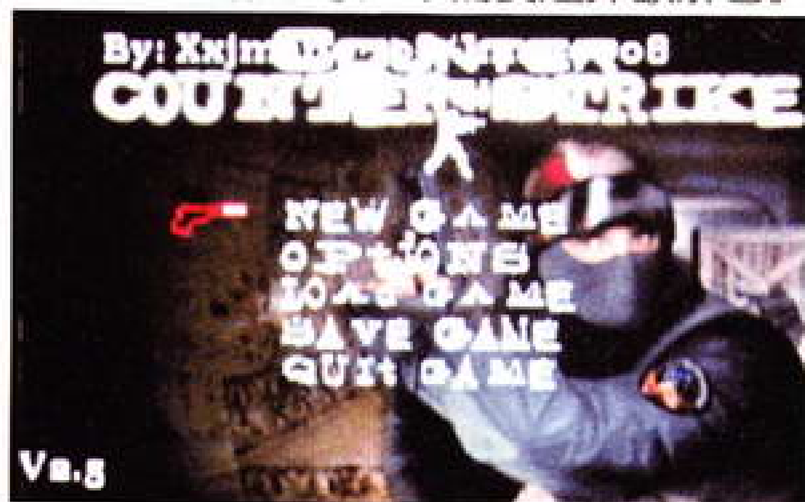
BEATS OF RAGE v0.08

曾经有人在电脑上制作了一款BOR的游戏，采用了《KOF》的人物而改格斗为横板过关游戏。后来借助这个游戏引擎又诞生了多款类似的游戏。而这款《BEATS OF RAGE for PSP》正是令PSP也能运行BOR的Pak文件包的模拟器，尤其是针对Eloader发布的v0.08版，能成功运行很多ROM，还是那句话，喜欢你就下！



DOOM v0.05/CS v2.5

又是借助了《DOOM》的引擎，居然这回还整出个《CS》！其实《DOOM》和《CS》两款软件本来是分开发布的，但由于只是修改了程序的按键配置，其实内核都是DOOM v0.05，因此我把它们两个整合在了一起，并且将Wad包已经放在游戏目录中。启动CS v2.5后，如果想运行《CS》，那选中Counter Strike.deh文件按□键，再选中Counter Strike.wad文件按×键，之后按Start键启动。如果想运行《DOOM》就选中DOOM1.WAD文件按×后再按Start直接启动即可，不需要选择破解包。



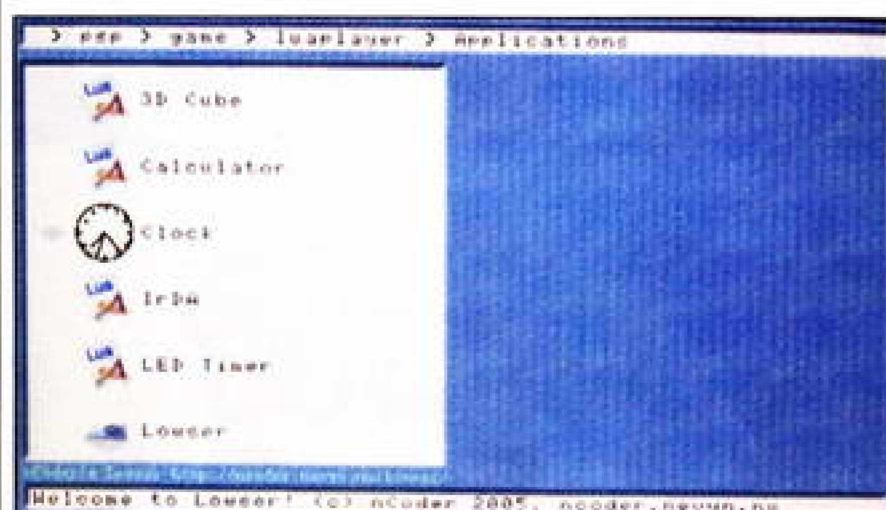
DDR

跳舞机大家总知道吧！这款DDR软件继承了最早跳舞机的程序特征，这里惟一需要注意的是进入游戏歌曲选单后要先按方向键左或右键将曲目难度的小脚丫点出，否则会在选择曲目后死机。程序只能安装在PSP\GAME\PSPRevol和PSPRevol%下，不能修改文件夹名称，这个也希望大家一定要注意哦！

软件部分

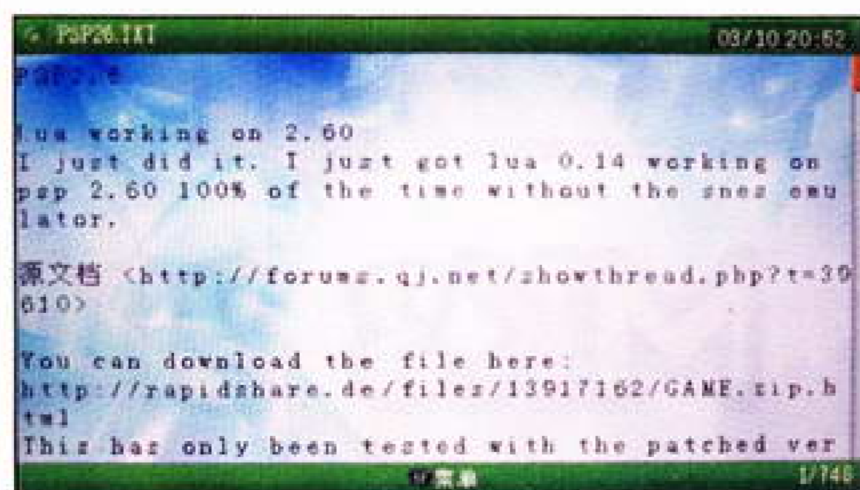
LuaPlayer0.16

强大的Lua脚本运行工具终于能在2.0+系统上运行了！但是注意，笔者可并没有说“完美”二字，也就是说在Eloader下还存在很多缺陷，脚本支持的成功率也仅仅在60%左右。将压缩包中luaplayer目录放置在PSP\GAME的文件夹下，将你在网上下载的Lua脚本放置在程序下的Applications文件夹中，启动Eloader，运行luaplayer，剩下的应该就不用我多说了吧！



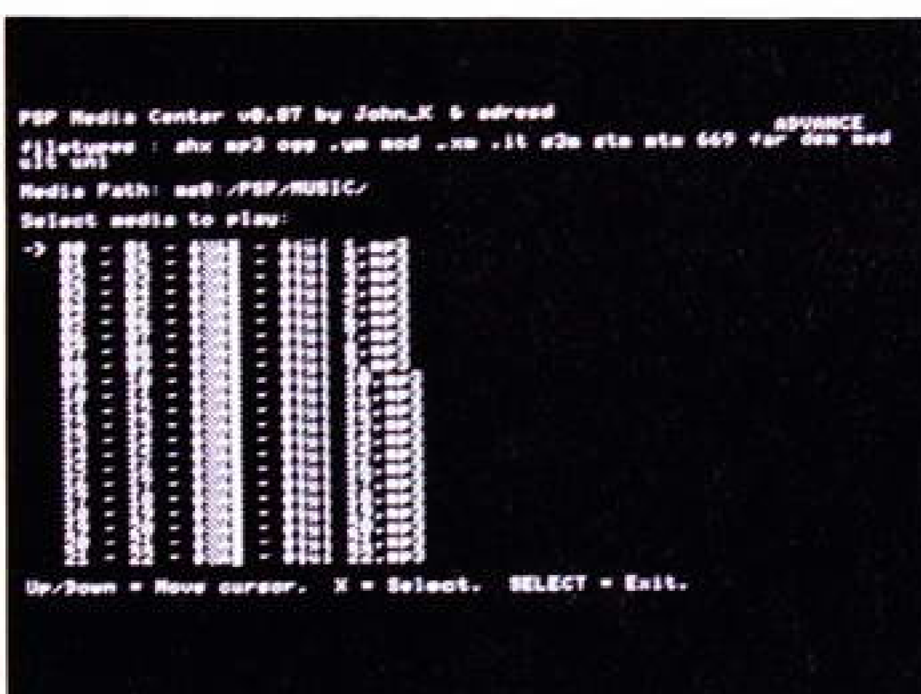
CNreader2.0

史上最强PSP用中文TXT阅读音乐软件终于在2.6系统上成功运行了(貌似也只有这么一款中文读书软件了)，注意要在Eloader下要运行CNRE，而不要运行PSP CNREADER2.0！记得从PC系统盘符windows\fonts下拷贝simsun.ttc文件到cnre目录下的font文件夹中，软件会自动识别PSP\MUSIC目录下的MP3文件并会让你加入音乐设置的列表。还有就是由于Eloader兼容性的限制，程序有时会有死机现象，不过概率很低，所以大家也不用太在意。



PSP Media Center v0.87

虽然PMP视频播放软件始终无法运行在2.0+的PSP上，可是这款简朴的PSPMC音频播放软件总算能运行了。它会自动识别PSP\MUSIC\文件夹下的所有音乐文件！支持的格式包括ahx、mp3、ogg、ym、mod、xm、it、s3m、stm等多达16种之多(怎么连mod都支持就是没有midi啊！)。惟一的缺陷就是无法显示中文信息，且界面也不够亲切。但这款软件无疑是PSP上支持格式最多的播放软件了。



软件的不足



Eloader v0.95 Final Fix还是不能正常支持待机，不能用Home键返回操作系统，不能启动Wi-Fi、USB、以及ISO、UMD模拟工具等实模式才能运行的程序。因此距离降级恐怕还是有一段的距离的。昨天笔者还在网上看到了一段利用《GTA》漏洞为2.01系统降级的视频演示，并且听说2.0+系统降级程序也马上要发布了，就不知这消息是真是假了。在笔者截稿之日，代号Biere d'Alsace的Eloader v0.96刚刚发布，由于时间紧凑，并未来得及测试。不过大家不要着急哦，最全的2.0+破解信息我一定会及时带给大家的！因此也请大家继续关注Levelup论坛及我个人的Blog！这次的栏目就到这里，我们以后再见！

玩转NDS

MK3 2006实测报告

文 gokumine 编 马修

在推出NEO MAX以后，厂家终于开始把眼光转到低层消费的玩家身上，毕竟很多玩家是从价格相对便宜的GBA转移到NDS上的，而厂家也顺应市场发布了MK3 2006普通装。

硬件篇

虽然是普通版，但是MK3 2006依然采用NEO MAX的精致包装，包装的大小没有变化，重新做了封面，给人一种很高档的感觉。打开包装，内部的装备依然不少，从左面可以看到128MB的SD卡、Magic Key3、读卡器、NEOkey。SD卡使用的是全国联保的Kingston产品，在使用和售后上可以百分百放心。Magic Key3外形依旧，但是标签发生了变化，以前的64M+32M zip字样变成了MK3-512M。说明MK3已经开启了内部大容量FLASH功能 。而NEO卡带这次使用了廉价版本。和以前测试的NEO MAX比较，可以看出来，原先附带的是一个512M的ZIP卡，可以单独作为烧录卡使用。本次为了降低成本附带的是一个廉价卡带，内置了启动引导程序，主要方便没有烧录卡的用户使用。尽管是一个连接的引导卡，但是做工上还是说得过去的，使用的材料也比较考究。在盒子的拖架下还有一张软件光盘和一个烧录器。不过个人感觉这个烧录卡就可有可无了，毕竟送的NEO key也不能烧录，应该算是没有什么用处的附带品吧。MK3 2006一共6种配件，大家在购买以后要好好确认一下的说。

▶只能用于引导运行的NEO key，看起来很小，实际上和普通GBA卡一样大。

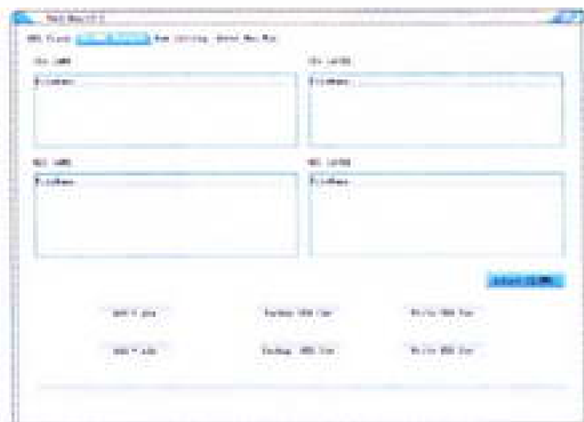






▼Magic Key3本体





▲NEO MAX v1.5版软件SD/MMC Manager功能界面。

应用篇

首先我们要安装的是MK3 2006的软件，在光盘中找到NEO MAX v1.5的软件安装，这次软件已经是中文了，安装完毕，启动软件。由于本次不需要烧录卡协助，因此这个软件我们只使用SD/MMC Manager功能。虽然界面还没有被汉化，但是使用起来还是很简单的，将SD卡插入到读卡器以后，再插到PC的USB接口中，产品中的SD卡已经是FAT格式，可以直接使用，如果您使用其他SD或者MMC卡请先在PC上将卡带格式化成FAT格式。在软件上选择好准备烧录的存储卡以后，通过软件随便拷贝进一个游戏。这个目的主要是让软件自动建立文件夹，也是为了使用时一目了然，方便管理。当然您也可以手动创建，但是注意不能使用中文，不愿意创建也可以直接跳过软件使用这一个过程。创建好文件夹以后软件就没有什么用处了，接下来要做的就是直接使用复制粘贴功能把ROM拷贝到存储卡相应的文件夹中即可，不必任何关键转换，直接复制下载的Clean Rom，非常方便。ROM拷贝完毕就可以使用了。

测试篇

MK3 2006的使用方式没有太大变化，要把插好SD卡和正版软件的Magic Key3插入NDS卡插槽，NEO key插入到NDS的GBA插槽。接入完毕后打开NDS主机开关即可直接进入MK3操作界面。Magic Key3的menu已经升级到了V0.4版本，和以前版本最大的不同就是修改了操作画面和增加了"自烧录"功能。操作画面变的更人性化，本次在一开始加了存储卡、烧录卡和MK3本体的选择。从操作的显示速度上要比以前的0.1版本快不少，没有发现延迟现象。进入存储卡的界面，打开存放ROM的文件夹，在里面的ROM会以图标的形式显示出来，图标下面是文件名字，不过目前文件名称只能支持8字节，且只支持英文。把光标停留在ROM上时，上屏幕会显示该游戏的一些详细内容。

运行存储卡中的游戏时有3种选择：直接运行SD卡中的游戏；将SD卡中的游戏拷贝到烧录卡中运行；将SD卡中的游戏拷贝到MK3中运行。按A键是直接运行游戏，在以前版本的软件对运行的游戏容量有限制，现在从0.3和0.4版本的软件开始就都支持了直接运行，ROM容量直接支持到1G（不过目前运行1G的游戏还不稳定）；按X键就是把游戏拷贝到烧录卡中，不过需要注意的是容量不能超过烧录卡的容量；按Y键是新增加的"自烧录"功能，可以直接把游戏烧录到MK3中，然后在开始选择画面时选择MK3进入；由于MK3的容量只有512M，因此超过这个容量的游戏就不能运行了。两种烧录模式都可以在断电后保存游戏资料，因此不必每次打开游戏时都要重新烧录，只是每次重新烧录就算是还有空余容量也不能烧入复数的游戏。速度方面，512Mb游戏需要16分15秒、256Mb需要10分51秒、128Mb需要5分36秒，虽然慢点，但是脱离电脑的自由烧录还是很方便的。

在直接运行方面，V0.4没有太大的改进，不少游戏依然运行得不完美，经常出问题，尤其是运行一些大容量的游戏兼容性就更差了，而且游戏运行时会出现拖慢的现象，在升级新版本软件以前可以说直接运行基本上还是不可取的，不过好在有"自烧录"功能的弥补，通过"自烧录"功能可以直接运行几乎全部的游戏，目前只有几个1G版本游戏和《龙珠Z》等少数几个512M以内游戏运行有问题，不过这个问题又可以通过烧录卡来完美解决，可以说3种运行模式的兼容性加起来，还是囊括了几乎全部的游戏。

在使用时间上，MK3 2006要比其他的烧录卡来得有优势，基本上能接近正版游戏的使用时间。引导卡在启动以后就可以直接拔掉，方便插入对应的GBA游戏进行互动——这点也是其他烧录卡不能比的。在不读取存储卡的时候，可以在开机状态下直接对存储卡进行热拔插，方便用户直接替换，再加上脱机烧录的功能，可以说这已经是新一代烧录卡的雏形。

面对越来越大的游戏容量，传统意义的烧录卡容量已经变得越来越不够用，基本上已经退出了主流行列，外接存储卡的烧录卡已经越来越被玩家所接受，而直接使用NDS卡槽的烧录卡，无疑将是未来的NDS烧录卡的发展方向。

NDS用模拟器WonDerS、ScummVM DS简介

文 小超
编 马修

北方的冬季真是难熬，好不容易盼来春天，终于可以脱掉厚衣服了。春天是万物复苏的日子，掌机软件业也有了新的变化，下面一起来看看新近发布的两款NDS上的模拟器吧。

在NDS上体验WS游戏——WonDerS

经常玩掌机的朋友都应该知道Wonder Swan（WS）吧，这款由Bandai出品的掌机，秉承了GB缔造者横井君平一贯的设计理念。后来还推出彩色屏幕的Wonder Swan Color（WSC）。虽然WS没有获得胜利，但WS上仍旧出了很多优秀游戏，像《最终幻想Ⅰ/Ⅱ/Ⅳ》、《战斧》、《机器人大战Compact》等。现在托WonDerS这款软件的福，我们可以在NDS上体验WS、WSC的精彩游戏了。



▲ WonDerS可以在NDS上模拟运行WS游戏。

WonDerS是由LiraNuna开发的能够在NDS上模拟运行WS、WSC游戏的软件，最新版本为V1.1，下载地址：http://liranuna.drunkencoders.com/files/WonDerS.v1.1.zip。下面说说使用方法。



▲运行AddRoms.bat后会生成NDS用ROM。

下载后将压缩包解压，可以看到ROMs、bin文件夹和AddRoms.bat等文件。首先我们要把WS、WSC游戏ROM拷贝到ROMs文件夹中。WonDerS支持WS和WSC游戏ROM，但是只能识别WSC ROM。如果我们想玩黑白WS游戏，需要将ROM的后缀名“.ws”改为“.wsc”，这样才能被WonDerS正常识别。WonDerS支持合卡游戏，我们可以拷贝多个ROM进去。拷贝完毕后，鼠标双击AddRoms.bat，会弹出DOS运行窗口，此时程序会将游戏ROM打包成为NDS ROM。窗口中出现“按任意键继续”提示字样时，按键盘任意键，窗口会自动关闭。接着我们会在软件目录下找到名为WonDerS.ds.gba的文件，这便是成功打包的NDS ROM了，拷贝到烧录卡中即可在NDS上运行。



▲下屏显示游戏菜单。

WonDerS在NDS上的操作很简单。进入后上屏黑屏，下屏会出现游戏菜单，我们可以用方向键选择游戏，按A开始游戏。进入游戏后，下屏依旧显示游戏菜单，上屏则显示游戏画面。由于WS的屏幕分辨率小于NDS，所以游戏画面可以完整显示。



▲游戏贴图基本没有错误。

小超试验了《最终幻想Ⅰ》、《数码宝贝大冒险》等游戏，都可以运行。不过只是能够运行而已；至于速度可以用龟爬来形容，画面几乎是一幅幅的出现。不过游戏贴图基本没有错误，色彩显示正常，画面模拟可以用完美来形容。另外，游戏中没有任何声音。作者表示将在未来版本中提升速度并增加声音。以NDS的机能，相信完美模拟WS游戏应该不是什么难事，期待新版软件。

NDS上重温经典电脑游戏——ScummVM DS



▲ ScummVM DS能够在NDS上模拟运行Scumm电脑游戏。

《猴岛小英雄》、《印第安纳琼斯》……如果你从十多年前就开始接触电脑，那么一定不会忘记这些经典游戏的名字。现在使用ScummVM DS可以让你在NDS上重新体验经典老游戏的风采。ScummVM DS是庞大的ScummVM模拟器家族中的一员。ScummVM是一个专门模拟Scumm电脑游戏的平台，分支版本遍布PocketPC、Palm、S60手机、PSP等各个机种。NDS版的ScummVM由Neil Millstone开发，最新V0.5版下载地址是http://scummvm.drunkencoders.com/scummvmds0-5.zip。另外，一名叫Karurosu的网友还推出了改善触摸屏操作的版本，下载地址：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=18147。

ScummVM DS的使用方法很简单，只要将游戏文件压缩包放到程序根目录下，再双击builddata.bat，即可将游戏打包成为NDS ROM。这里特别提一下游戏压缩包的问题。首先游戏压缩包必须取名为scummdata.zip，其次ScummVM DS支持合卡游戏，只要将每个游戏放到不同的目录，再一起压缩就可以了。这里建议大



▲ ScummVM DS依旧采用DOS命令行方式生成NDS用ROM。

家先建立一个名为scummdata的文件夹，然后将游戏文件拷贝到这个文件夹再压缩比较方便。压缩时，在WinRar中压缩方式要选择标准压缩，否则程序可能不能识别游戏。ScummVM DS对游戏有容量限制，容量不能超过30MB。

ScummVM DS支持GBA电影卡、M3、SC以及各种闪存型烧录卡，用户将生成的scummvm.ds.gba文件拷贝到烧录卡中即可在NDS上运行。开始运行后，NDS上屏会显示一些各种提示信息，下屏则为游戏选择菜单，ScummVM DS支持触摸屏操作。首先我们要点击Add Game添加游戏，在出现的游戏目录选择窗口中，选择scummdata，再点击Choose按钮。然后会进入游戏选择画面，选择游戏后，同样点击Choose按钮，接着回到最初的界面。

选择游戏后，点击Edit Game可以对选中游戏的运行方式进行调节。点击后会出现Game、Path、Gfx、Audio、Volume五个选项卡，点击不同的选项卡可以进入不同的选项。其中我们可以对游戏的语言（Lanuage）、全屏运行（Fullscreen mode）、图形模式（Graphics mode）、音乐音量（Music volume）等进行调节。点击OK退出选项卡。点击Options也会出现一个设置界面，由Graphics、Audio、Misc三个选项卡组成。玩家同样可以对图形模式、音量等进行调节，不过这里的设置适用于所有游戏。

选中游戏后，点右下角的Start按钮或者按NDS的A键，游戏开始运行，运行时上屏同样显示提示信息，下屏则显示游戏画面。由于运行的是电脑游戏，所以操作方面ScummVM的设置比较奇特。方向键的上下左右各有不同的作用，左是鼠标左键，右是鼠标右键，下是跳过对话。按Start进入游戏菜单，按Select则可以调节画面压缩模式。相关的按键提示大家可以在上屏提示的信息中找到。

ScummVM DS对Scumm电脑游戏的支持非常不错，其中很多是LucasArts出品。游戏运行速度流畅，画面基本没有跳帧，只是操作方面有些别扭。而且Scumm游戏文件实在难找，大家要有足够的耐心哦。

从最近的软件消息看，GBA方面的消息少之又少，反倒NDS方面却热闹非凡。看来广大的软件开发者已经将平台转向NDS。不过同时也希望GBA上的一些优秀软件能继续保持更新。希望本次介绍的两款软件能让各位在NDS上重温旧梦。最后感谢一起游（http://www.17u.com.cn）玩友的大力支持。

文 小超&ZinniaSun 编 马修



NDS短消息

周边 NDSL女性向保护包

“决定你的风格！选择Chic(法：时髦)的感觉！”打着这句广告语，Nintendo发布了这款官方的时尚简约的NDSL专属保护包。护包的外部采用了印有DS双框标志的白色合成皮革，配合金属制感的黑色套环和绿色布标，给人以清新干净的感觉。保护包内侧则采用了类似屏幕清洁布的材质，起到保护、清洁机体的作用，让你的NDSL随时都给人崭新的感觉。这款保护包最大的特色还在于可收缩卷轴式设计，空包可以收缩到完整体积的一半，当插入NDSL后会自动伸展至NDSL的尺寸！这种精致细腻的设计，不禁让人心动，1800日元(合RMB 120元)的售价也还算可以接受。喜欢时尚的女玩家们可以考虑入手哦！





周边 NDS流线型粉红皮包

粉红色机体当然要配合粉红色皮包了！显然，Bestpricecenter这次发布的流线设计NDS保护包也是款女性向商品。保护包的外壳采用了全新材料皮革制作，正面贴有黑白相间NDS商标。打开拉链后会看到设计紧凑的内囊，除了安放NDS机体的主空间外，还配有存放NDS、GBA卡带及触控笔的专用间隔仓，实可谓麻雀虽小，五脏俱全！皮包内囊也采用了加厚防震防尘的设计，使整款商品同时具备美观的外表和高效的实用性。19.99美元(约160元)的价格也许有些偏高，可考虑到不少MM们购物时只看货不砍价，所以这款包包也应该有不错的销量吧！





软件 Dualis频繁更新

电脑上的NDS模拟器Dualis仍旧频繁更新，2月25日推出Release 15版，3月1日推出Release 16版，3月3日又推出Release 17版，作者可谓非常勤快。新版添加了对SWI 3和6的支持、修复了SWI5的错误，添加了对ARM7TDMI的支持，修正了ARM7中WRAM的错误等等。Release 17下载地址：http://dualis.1emulation.com/files/dualis-17.zip。



▲不知Dualis什么时候才能实现飞跃，运行商业游戏。

软件 MP3Play新版发布

NDS用MP3播放软件MP3Play分别于3月1日、3月7日推出r07和r08两个版本。新版增加了时刻设定功能，并修正了对M3-SD的支持错误，目前程序仍不能在SC-CF和SC-SD中运行。r08版下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/mp3play08.lzh。

【 アラーム 設定 】
現在時刻 21:18:30
アラーム 00:00
A アラーム開始
B 取り消し
↑ 1時間進める
↓ 1時間戻す
→ 1分進める
← 1分戻す
+L/+R 高速に

▲MP3Play又添加了新功能。

软件 iDeas新版消息

电脑上的NDS模拟器iDeas最近公布了几张新版软件的运行截图。从图片上看，新版运行《帝国时代》、《研修医 天堂独太》两款游戏的贴图已经基本正常，在鼠标模拟触摸屏操作方面也有进步。



▲iDeas仍在不断进步。

软件 DSLinux网络浏览器开发中

PepsiMan在其Blog发布了DSLinux用网络浏览器的消息。这款浏览器需要通过DSLinux在NDS上运行，用户可以用虚拟键盘输入网址。目前浏览器已经还在开发中，感兴趣的朋友可以关注一下PepsiMan的Blog，网址是http://www.dslinux.org/blogs/pepsiman。



▲DSLinux浏览器已经能够运行。

软件 DSLua公布

早前PSP上曾推出过一款名为LuaPlayer的软件，引发了PSP上LUA程序开发热潮。现在NDS上也推出了类似的程序——DSLua。DSLua的第一版于2月26日公布，最新版则是3月7日推出的V0.2版，修正了几个错误并加入一些图形功能。下载可以去软件官方网站，网址是http://www.dslua.com。

软件 NDS网络浏览器出炉

一名叫Dawn 2k的网友在2月27日发布了自己设计的NDS用网络浏览器DSweb。DSweb目前只是一个简单的外壳程序，存在着checkboxes不能工作、屏幕背光错误等问题，而且不能浏览HTM页面、不能添加书签。不过DSweb的界面设计十分友好，和IE浏览器很相似。软件分为适合SC烧录卡和闪存型烧录卡的两个版本，下载地址为http://teamnnc.free.fr/phpBB2/viewtopic.php?t=562。



▲DSweb的界面不错。

软件 WiFi chat新版公开

NDS用聊天软件WiFi chat在3月8日推出V0.9 beta。新版更换了默认皮肤，并采用了全新的支持shift和caps按键的键盘，增加了多条信息浏览以及用户更改昵称的功能等等。下载地址：http://bafio.drunkencoders.com/wifichat.nds.gba。作者计划在下个版本中修复服务器现存的一些错误，并加入无线网络的WEP加密以及从CF卡中读取和保存聊天信息及服务器设置的功能。



▲WiFi chat换了新键盘。

软件 DSRemote新版推出

DSRemote在2月27日和3月4日分别推出V0.2.9和V0.2.9b两个版本，修复了若干错误。使用DSRemote可以通过NDS控制电脑上程序的运行。V0.2.9b下载地址是http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=19877。

软件 RAIN新版发布

NDS用正版卡存档备份软件RAIN于3月2日推出r12版。新版增加了《圣剑传说DS》的游戏名称，下载地址为http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/rain12.lzh。

硬软综合站





GBA光明行动 前光GBA DIY教程

文 哈曼大人
编 马修

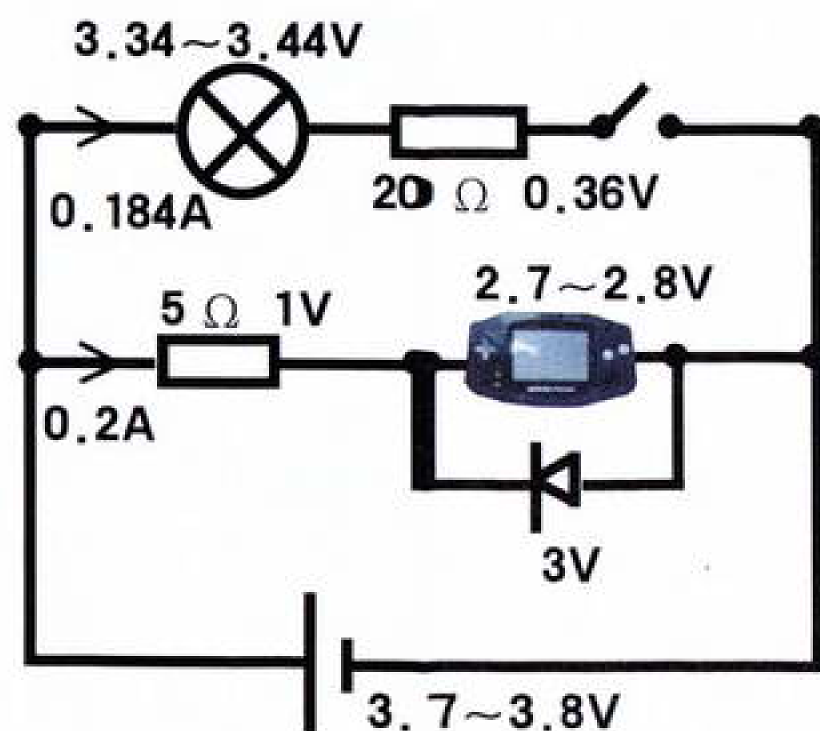
虽然新一代掌机PSP和NDS都推出快一年半了，但是众多的玩家还沉浸在GBA游戏的快乐中，毕竟要玩遍GBA上那如云的大作是要慢慢品尝的。虽然GBA后又分别推出了GBA SP和GBM，但GBA非常符合人体工学的外形设计及良好的手感仍让人念念不忘，不就是屏幕暗吗？以前我们给它换上专用的夜光显示屏，这次我们给它换个GBA SP的屏幕吧！

前些日子，我突然发现，SP的发光板大小和GBA屏幕差不多，(－ －)于是突发奇想——把SP的发光板装到GBA上，自制一个夜光版GBA！在我弄到一个发光板后，又找朋友借了GBA，(没舍得用自己的机器……)稍做准备就开始动手了。

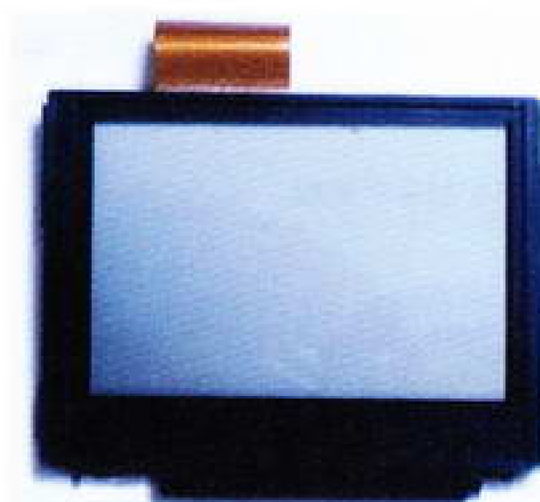

▲这三样是必备的。

首先说下所需要的材料：GBA一个（废话！），SP发光板一个，SP屏幕框架一个(用来固定GBA屏幕)，SP电池一块（为什么要用SP电池？稍候再做解释），20欧和5欧电阻各一个，3伏稳压管一个，小开关一个（最好是U盘/MP3上面的那种)。至于工具，必要的有刻刀（也可以用美工刀代替）和电烙铁，其他的就没什么了。

然后是改装原理。GBA的工作电压为2.5～3V，发光板的电压在3.3～3.4V，两者差距较大，所以在对电源的选择方面要下点功夫：用5号电池的话可以直接给GBA供电，但发光板却工作不了，这就需要升压；用SP电池的话对二者都必须进行降压。经过比较，我认为降压比升压所耗费的能量和空间更少，因而决定使用SP电池来供能。降压的方式是用串联起来的电阻来分压，以达到给用电器降压的目的。



接下来就要开始动手了。先把GBA屏幕试着套在SP屏幕框架上，发现有某些部分是多余的。把多余的部分割掉。另外再看看还有哪里是多余的也割掉。



▲下面凸出了一段。



▲在屏幕的左端有些地方也要切掉。





▶照上面的红线来割。

◀多出来的这截完全多余。



▲装上镜面就会发现这样实在有点影响市容……

屏幕初步装配好了，再来解决安放问题。先前选择使用SP屏幕框架，除了考虑到发光板的安放之外，还考虑到利用框架可以使GBA屏幕很方便地固定在GBA外壳上。但一切都不是现有的，我们需要自己动手来使屏幕十分牢固准确地安放在GBA外壳上。我开始照着SP的屏幕框架的尺寸在GBA外壳上直接开了一个口，这样的开口不难切割，但美观度和外壳强度都大大降低。

我决定再弄个好的——只要切割内层而不伤及外表就OK了，剩下的一些小突很容易搞定。





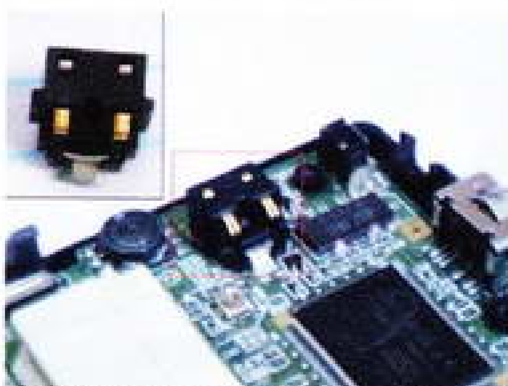
■下手轻点，别切到外面去了。





▲装上屏幕框架后，刚好合适，看不出有什么修改的痕迹。

◀这是割好后的效果图。怎么样，看起来不错吧。



▲SP的电池接头，可以去BOSS那买个。



▲大概的尺寸就是红框里的那样。

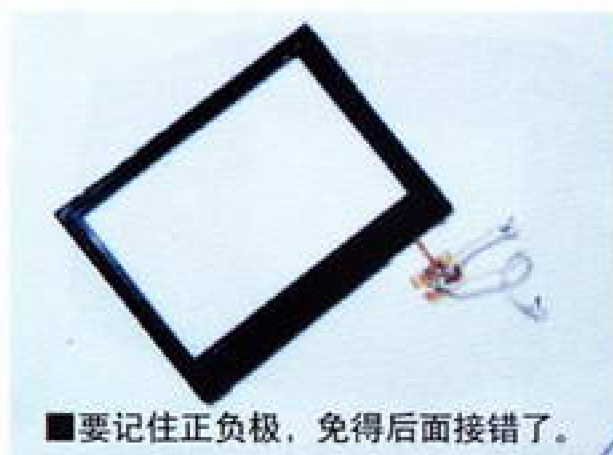


◀电池接头座，得涂一点强力的502胶水才能牢固。

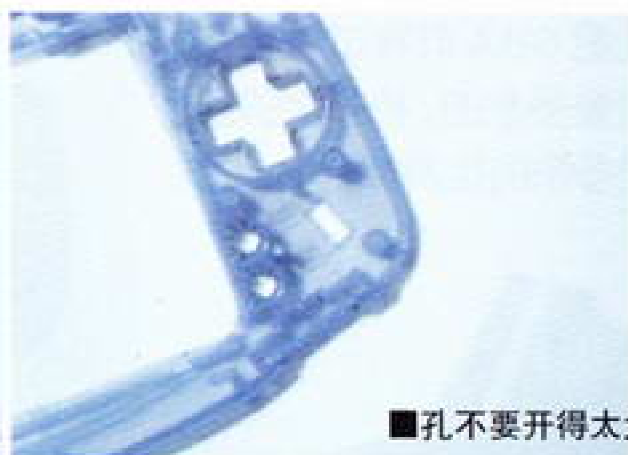


▲装上电池的效果图，注意要使电池完全放进去，也不要让电池太松动。

再下来就得始改装机器了。GBA的电池接触点对我们来说显然是多余的，用烙铁把它们取下来，因为上面的焊锡比较多所以取下它可要花点功夫。既然要用SP电池，那就得重做个电池接头，我们可以从SP主板上拆个下来。另外GBA外壳的电池仓也要修改下 。还有电池也要把左边的两个卡位点去掉，以保证能装进电池仓里，即使少了卡位点，电池也能正常工作，大家放心。接着同样把突出或多余的地方切掉。切个凹口，装上电池接头座，就可以了。



■要记住正负极，免得后面接错了。





■孔不要开得太大，否则看起来不美观。

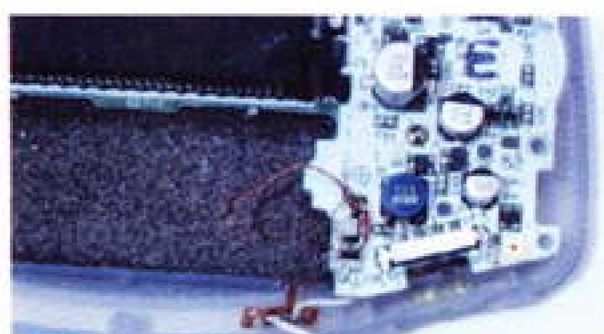
回到发光板。先用导线接好发光板的两个接点。接着在GBA的外壳上开个孔，以便安装开关。然后分别装上屏幕镜面、发光板、框架和屏幕。导线一端连接个20欧电阻和开关，并把开关固定好。（建议用502胶水，但要注意别把开关里面也给粘死了！）主板方面，用导线分别连上正负极，并接上3伏的稳压管。连接好主板和发光板，再在上面粘上绝缘胶布。装上后盖，接上个5欧电阻，注意正负极！接好后，先试一下是否可以正常工作。没问题的话就进入下面的工序，不行的话就检查一下电路的连接是否正确。



■用蜡把电阻和导线固定住。



■可以直接将稳压管缠在正负极之间，也可以另外焊接，这个随便了。



■放好主板，看哪里有凸起的就摆平它。



▲电池仓底部与电池之间的空隙刚好够装个电阻。



■绝缘胶布要用厚一点的，要破了就麻烦了。





▲两个卡点是多余的，切掉它。



▲卡扣也要弄掉，并另外装个螺丝以固定。



▲怎么样，效果不错吧。

成功了，庆祝！

最后就是电池仓盖的改装了。为了使电池工作时不受外界影响而出现异常，且使改装后的GBA美观一点，我们要装上个电池仓盖。但原装的电池盖又不能直接装上，所以要稍做修改。这一步的完成，标志着这次对GBA的改装圆满结束，热烈庆祝吧！



▲从图上看，似乎是改动不大。


▲玩游戏看起来就和普通 GBA 有区别了。


■再看看夜光效果！

要注意的细节


▲这里一定要留多点空隙以防止导线的接触。

1.电池的接头座在改动后一定要磨光滑，不然绝缘胶布被戳穿的话就麻烦了。我原先就是因为这个，电池短路了而不知道，结果经过一个下午后，电池被烧坏了。万幸的是当时有个 5 欧的电阻连着，不然的话我的书包估计就要起火了……

2.关于屏幕，其夜光效果的好坏是由屏幕、发光板和屏幕镜面三者之间的杂质的多少决定的。例如我的这台机器，又有手指印又灰尘，效果自然不太好。比较挑剔的朋友留意一下就是了。

3.大家还很关心改后的 GBA 里的 SP 电池该如何充电吧？目前还只能用 SP 来充电……

要是还有什么困难的话，还可以到 TGBUS 论坛的硬件区求助，我会尽力帮忙。

文 小超 &ZinniaSun 编 马修

硬软快递

周边

GBA 也能无线聊天——Wireless Messenger SP



NDS 系统自带的聊天功能恐怕让不少 GBA 玩友都羡慕不已吧！不过有了这款无线聊天的新工具，GBA 也将拥有无线聊天的新功能了！这款由 MAJESCO 公司发行的 Wireless Messenger SP，标榜着不需要额外配电池即可与 5 千米范围内的好友相互传送文本信息，就好像移动 QQ 一样！至于价格嘛，12.99 美元折合人民币 100 元左右，稍有些贵，不过作为老外对 GBA 功能的拓展产品，也算很有新意的哦！

软件

GBA 用 MSX 模拟器开发中

Flubba 在 3 月 7 日突然放出正在开发 GBA 用 MSX 模拟器的消息。从图片上看，模拟器的完成度已经相当高，游戏贴图基本正常。看来用不了多久，我们就可以在 GBA 上玩到经典的 MSX 游戏了。



▲模拟器运行效果看起来还不错。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

花红柳绿、草长莺飞、大地处处都洋溢着春天的气息。目前正是冷暖交替、天气多变的季节。上几辑曾经提醒过大家要提防静电对掌机的伤害，现在大家就要小心另一种气候威胁啦，那就是潮湿。当室内湿度一直在80%~100%徘徊时，地面和墙壁都会挂上水露，而电器内部也同样容易染上湿气，在极度潮湿的情况下开机很容易造成烧机的后果。解决方法有二：一是在潮气来临时，要把门窗关好；二是所有电器都要经常性的保持开机状态，这样可以用内热来防范潮湿。

唠叨话说到这，咱们赶紧进入正题。最近掌机行情有两大瞩目新闻：PSP继续涨、NDSL跌价快。

要说这1.5版PSP的售价还真是居高不下，硬是死撑着从12月一直涨到3月，到目前为止都无任何跌价的趋势。再加上最近2.0的游戏陆续被破解，所以造成了1.5版PSP的火热销售情景。也难怪笔者的一个朋友说：PSP是我买过的惟一的会涨价的游戏机。这半个月的售价一直持续高涨，1.5白色豪华版PSP的价格甚至要逼近2500元了！以下为近期PSP的详细报价：1.5普通版黑色PSP 2180元，1.5豪华版黑色PSP 2380元；1.5普通版白色PSP 2280元，1.5豪华版白色PSP 2480元；2.01普通版白色PSP 1500元，2.01豪华版白色PSP 1700元。

要我说啊，这世上没有不跌价的电器，跌是迟早的事，住不过从目前的情况看来，2.6版的PSP一天不被破，1.5版的PSP就很难跌价。

PSP游戏方面，《樱大战1&2》售价330元、《女神侧身像 蕾娜斯》售价320元。（3月4日有汉化小组在网上火速推出了《女神侧身像 蕾娜斯》的全中文版。）其他游戏的售价和半月前几乎无变化，《横行霸道》售价350元、《怪物猎人P》售价340元、《怪兽王国》售价310元、《FIFA 2006》美版售价320元、《大江户千两箱》售价320元、《幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ》售价320元、《头文字D》售价300元。

2G组装记忆棒继续下跌，网上有些商人已经报出了425元的超低价格，容量有1948M和1959M两种。想当年同等容量的记忆棒售价为SD卡售价的2倍甚至更高，现在竟然颠倒过来了，真是三十年河东三十年河西啊……原装Sony 2G记忆棒的价格仍旧为千元出头，因此只要商家开价在千元以下，那必定为组装货，请大家着尽量还价到500元以下，以免上当受骗。

再让我们来看看NDS方面，日版NDS、美版NDS、神游iDS



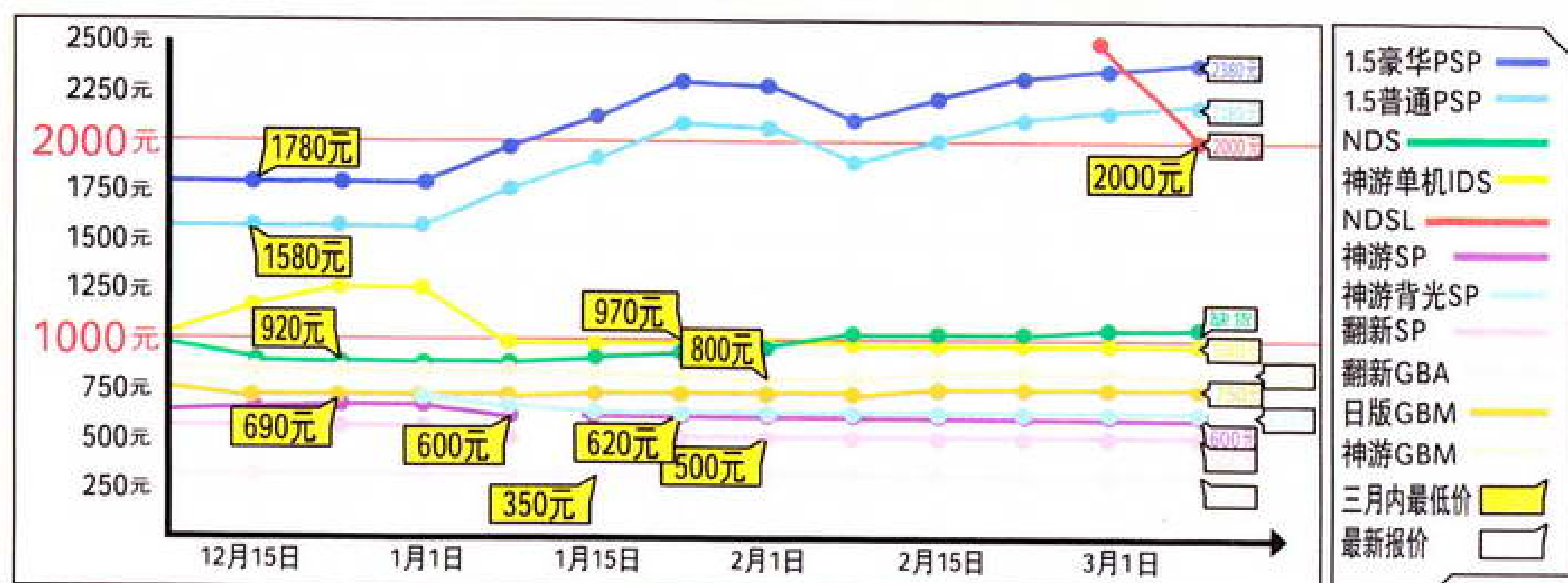
▲据称3月13日开始NDSL将大量到货，价格有狂降的趋势。

都宣告缺货，少数店还剩有存货，价格也都卖到了1000元甚至更高（不分版本）。2月28日上市的NDSL也同样严重短缺，每家游戏店不过到货数台而已。2月28日当天售价为2500元，到3月10左右时已经下跌到2000元，首发时只有白色可选，3月10日下午其他两种颜色到货，不过这两款机型的价格要比2000元的白色机型贵200元。由于NDSL降价太快，很多游戏店都干脆不进现货，要预交定金才去进货。笔者预计NDSL的售价还将继续下滑，这条降价曲线直到4月底才可能扯平，那个时候才有希望卖出1200元的正常价格。

日版GBM售价为750元，港版GBM售价780元，神游GBM售价800元。GBM和NDS的情况一样，实际上很多游戏店也宣告缺货。神游前光SP售价为600元，背光SP售价为630元。显然GBM最近的销售业绩略显乏力，风头都被NDSL和SP抢过了。

NDS新出的游戏有：《天外魔境2》售价340元、《大航海时代4》售价330元、《右脑锻炼》售价280元，《圣剑传说DS》售价370元、《三国志DS》售价340元、《死神》售价330元、《帝国时代》美版售价300元。

M3 perfect版到货，售价为480元，长度比SC-SD版短了约2毫米。M3 perfect版一出，也意味着M3普通版要退出市场了。SC-SD最近又有缺货的苗头，想买的玩家趁早，现在售价为240元。SC-CF版售价为200元。GBALink Ⅱ和G6的售价仍旧保持不变，GBALink Ⅱ售价666元，1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元和1400元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDSL	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	2380	2180	2000	980	—	850	760	600（背光630）	500（翻新）
广东深圳	久圣电玩	1700（2.5）	2350（1.5） 1480（2.5版）	1980	—	1080	—	730	—	680（背光）
广西南宁	鸿立电玩	1720（2.5）	1520（2.5）	1800	1010	930	—	750	688（背光）	665
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1850（2.5） 2400（1.5）	1650	—	1050	1050	—	—	650（套装）	—
天津	MARS电玩店	2200	1820	—	1050	—	780	—	680（背光）	—
山西太原	逸豪电玩	1800	1600	1800	1100	1150	800	800	630（背光670）	630
安徽合肥	四海电玩	2350	2200	2600	1050	1100	780	750	—	630（背光650）

文 NDSBBS H2饭の多 编 LIKY

游戏王 对战怪兽专家版2006
游戏王デュエルモンスターズ エキスパート2006
◆Konami◆TAB◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆256M◆4980日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄 GBA

YU-GI-OH! 游戏王 デュエルモンスターズ エキスパート EX2006

上一辑的攻略给大家介绍了游戏的系统和模式，限于时间，有些内容来不及研究，这次我们先来补完“迷题试炼”模式的解析，再研究一下“挑战模式”下的其他内容，各位《游戏王》的FANS，一定不要错过了。

《游戏王 对战怪兽专家版2006》深入研究

“谜题试炼”模式详解之二

21 虫作战

对CPU战60战以上出现
600点奖励点数

用“早葬”苏生“魔导战士”后，对对方SET的“魔草”发动“太阳之书”；SET“黄金的邪神像”后，用“魔导战士”的效果破坏掉它，以“黄金的邪神像”的效果攻击表示特殊召唤“邪神トークン”；对“幼毛虫”发动“蚂蚁的增殖”后，召唤“寄生体 扁虱”，并给其装备“光学迷彩装甲”；用“魔导战士”击破“魔草”后，“邪神トークン”或“军队蚁トークン”攻击“蛇壶”，最后用“寄生体 扁虱”对对手进行直接攻击。

22 反击开始!

对CPU战70战以上出现
800点奖励点数

发动“光之护封剑”后对“神圣魔术师”发动“太阳之书”，这时连锁发动“沙尘的大龙卷”——对象为对手的“奈落的落穴”，再次连锁“非常食”——对象为“光之护封剑”、“沙尘的大龙卷”、“太阳之书”；“神圣魔术师”效果发动，指定对象为己方墓地中任一魔法卡，这时对手“死灵骑士”效果发动，丢弃“太阳战士”连锁“天罚”；“天罚”效果完结后，发动“冥王龙”效果，攻击表示特殊召唤“冥王龙”和“太阳战士”；“洗脑”对手的“古代机械巨人”后发动“系统崩溃”；再对“神圣魔术师”使用“月之书”，并反转召唤“神圣魔术师”以回收“洗脑”；对“贤者凯隆”使用“洗脑”得到其控制权后，丢弃第一次用“神圣魔术师”回收的魔法卡以破坏对手的“炸裂装甲”；最后发动全体总攻！

23 封印を解け

对CPU战80战以上出现
800点奖励点数

召唤“冥界的使者”后，给“杀人西红柿”装备“恶魔之斧”；用“冥界的使者”击破“地雷石人”，再用“杀人西红柿”攻击“恶魔的召唤”，“杀人西红柿”被击破后不发动其效果；用“冥界的使者”做祭品回收“恶魔之斧”，



发动“冥界的使者”效果以回收墓地里的大法师部件；发动“补充要员”回收其他的大法师部件。最后，对手就准备接受“被封印的大法师”地狱业火的洗礼吧！

24 ドラゴン・キラー

对CPU战90战以上出现
800点奖励点数

发动“雷击”，丢弃“月之女战士”破坏掉“重力网”；发动“旋风”破坏掉“团结之力”；以除“亚马逊的剑士”外的两体怪兽为祭品，召唤“传说之剑圣”，以其效果给“亚马逊的剑士”装备两张“闪光的双剑”，并将“团结之力”装备给除“亚马逊的剑士”外任意怪兽；给对方的一只“究级龙骑士”装备“独角兽之角”后，用“亚马逊的剑士”对其进行二次攻击。

25 巨大战舰击坠!

对CPU战100战以上出现
800点奖励点数

对“巨大战舰”使用“守备封印”后，用“月之书”盖上“巨大战舰 巨大核心”；用“死者转生”丢弃“抹杀使徒”以回收“重装武者弁庆”；召唤“重装武者弁庆”并给其装备上“魔导师之力”和“恶

魔之斧"，最后用"重装武者弁庆"对"巨大战舰"进行三段攻击。

26 不屈の斗志

对CPU战110战以上出现
800点奖励点数

发动"盾碎"破坏掉己方场上的"沙沼怪"，利用"沙沼怪"的效果对其进行攻击表示特殊召唤；发动"硫酸落穴"灭掉对手里守备表示的"岩石巨兵"；以"沙沼怪"攻击对手的"千年蝎"，"沙沼怪"被击破后发动"命之网"苏生"沙沼怪"；发动"活死人呼声"苏生"愤怒的类人猿"，最后的自然就是总攻击了！



27 归って来たヒーロー

对CPU战120战以上出现
800点奖励点数

SET所有魔法卡后召唤"元素英雄"羽翼侠"，并以"元素英雄 新水泡侠"为代价对"元素英雄 羽翼侠"发动"双重攻击"；特殊召唤"元素英雄 水泡侠"后发动"热带低气压"将魔法、陷阱卡吹回手；发动"战士生还"回收"元素英雄 新水泡侠"并对其进行特殊召唤，之后给其装备"泡沫发射器"；用"元素英雄 新水泡侠"攻击后，以"元素英雄 羽翼侠"的二段攻击解决战斗。



28 顶上决战！

对CPU战130战以上出现
800点奖励点数

发动"电子镭射龙"效果破坏掉自己，特殊召唤"电子龙"，再召唤出"原型电子龙"；发动"光子发生装置"牺牲掉"电子龙"和"原型电子龙"以特殊召唤出"电子镭射龙"，并以其效果破坏掉"究级龙骑士"；发动"活死人呼声"苏生"原型电子龙"后发动"地狱的暴走召唤"特殊召唤"电子龙"两体；发动"力量代券"特殊召唤"电子终结龙"，用其击破"青眼光龙"后，"电子镭射龙"做最后一击。



29 さらばヒーロー

对CPU战140战以上出现
1000点奖励点数

丢弃"全弹发射"用"死者转生"回收"元素英雄 爆热女郎"，发动"融合"特殊召唤"元素英雄 火焰翼人"；召唤"元素英雄 闪电侠"后反转"神圣魔术师"回收并发动"泡沫幻影"；SET所有卡后特殊召唤"元素英雄　水泡侠"，再用"热带低气压"将魔法、陷阱卡吹回手；进入战斗阶段，用"元素英雄 火焰翼人"和对手的"人工智能滑冰者"同归于尽；发动"地狱爆破"破坏掉"棉花糖"后，全员总攻击——但这还没有完结，最后发动"雷光粉碎"终结这一切吧！

30 三匹の羊

对CPU战150战以上出现
1000点奖励点数

丢弃"处刑人—玛修罗"发动"闪电漩涡"，用"死者转生"丢弃"合成魔兽・聚变鬼"回收"处刑人—玛修罗"；召唤"处刑人—玛修罗"和其他两只怪兽一起攻击；从手卡发动"血之代价"，用其效果召唤"破坏龙"，连锁发动"捣乱三重奏"后发动"破坏龙"的效果。



31 华丽なる舞い

对CPU战160战以上出现
1000点奖励点数

反转召唤"见习魔术师"和"女忍者・八重"；用"小旋风"破坏掉对手的"圣防"后，"见习魔术师"攻击"军队龙"，战败后SET"ハ－リケル"；接着用"女忍者・八重"击破"军队龙"；发动"风灵术一「雅」"——以"女忍者・八重"为祭品弹回对手场上的"技能抽取"；再发动"沙漠之光"，这时因为"风灵使薇茵"的效果得到"军队龙"的控制权，最后全员总攻击即可。



32 紫炎の逆袭

对CPU战170战以上出现
1000点奖励点数

反转召唤两只"名工 虎铁"分别检索"地狱联盟"和"沙罗曼陀罗"上手；发动"紫烟之间者"将一只"名工 虎铁"的控制权交给对手后反转召唤"幻影战士"；对"幻影战士"发动"同姓同名联盟"，以攻击表示特殊召唤"幻影战士"两体；以一只"幻影战士"和"名工 虎铁"为祭品召唤出"暴君龙"；指定"青眼白龙"为对象发动"对手登场！"，特殊召唤"钢铁装甲虫"；发动"血焰火山"后分别给"天下人 紫炎"、"幻影战士"装备"沙罗曼陀罗"和"地狱联盟"；用"月之书"将"青眼白龙"变为里守备表示，"天下人紫炎"击破"青眼白龙"，"暴君龙"清场后全员攻击。

33 胜利の一手！

对CPU战180战以上出现
1000点奖励点数

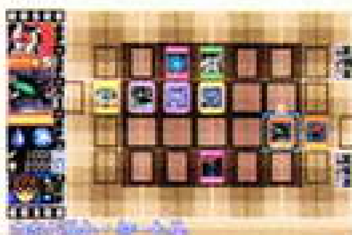
反转召唤“暴风鸟”选择将对手的“奈落的落穴”、“炸裂装甲”弹回。这时对手连锁“落穴”，己方再连锁对“暴风鸟”发动“收缩”；以“暴君龙”做祭品发动“白龙降临”特殊召唤“白龙圣骑士”后，“早葬”苏生“电子独眼巨人”并召唤“神鹰女孩”；用“白龙圣骑士”击破“绝对服从魔人”，再从手牌发动“神秘中华料理”吃掉“镶边骑士”并选择恢复其攻击力数值的LP；用“暴风鸟”攻击“先人的石像”，发动“伤害电容器”特殊召唤出“暴君龙”；先用“暴君龙”击破“豪魔神・魔蜥义豪”，再发动“伊达华的暴风”，最后用“暴君龙”清场后全员总攻击。



34 解けるかな？

对CPU战190战以上出现
1000点奖励点数

召唤“刃蝇”；进入战斗阶段用“人造人—索加”击破“新锐甲虫”后进入主要阶段2，反转召唤“企鹅士兵”将“人造人—索加”弹回手；发动“血之代价”召唤“小型聚合兽”后发动“风林火山”，选择从卡组抽取两枚卡片；发动“血之代价”以“小型聚合兽”为祭品召唤“弹射龟”；以“刃蝇”为对象发动“神秘中华料理”，指定其攻击力，分别以血之代价”效果召唤“小灵犀”和“星星小子”；发动“伟大灵魂”效果，再对其进行反转召唤，并指定交换其攻击力、守备力；用“弹射龟”射出“伟大灵魂”后，发动“血之代价”效果以“小灵犀”为祭品召唤“人造人—索加”；最后用“弹射龟”按照“人造人—索加”→“企鹅士兵”→“星星小子”→“弹射龟”的顺序射出炮弹。



35 异次元への招待

对CPU战200战以上出现
6730点奖励点数

分别发动“小旋风”、“沙尘的大龙卷”破坏掉“圣防”和“技能抽取”；以“双价体”为祭品召唤“混沌黑魔术师”，并利用“混沌黑魔术师”效果回收“小旋风”，用“小旋风”破坏“万用地雷”；发动“神秘中华料理”以“元素英雄刀锋侠”攻击力恢复LP；反转“恶魔的侦察者”；发动“血之代价”效果——先以“恶魔的侦察者”为祭品召唤“古代之机械兽”，再召唤“原始太阳”；发动“手牌抹杀”后特殊召唤“三子太阳”；将“光之追放者”转为攻击表示后，用“混沌黑魔术师”击破“机械猎犬”，再用“古代之机械兽”清场，最后“光之追放者”和“三子太阳”总攻击。



“限制决斗”解析

这就是本作最有意思、最耐玩的模式了。这个模式中有着各种各样的限制条件，玩家为了在这些限制中取得胜利，就必须组建各种不同的卡组，这将大大丰富玩家对于各种COMBO的认识与理解。

而这些限制的出现也是有一定条件的，具体请参照下表：

No	限制	限制内容	出现条件
01	レベル4以外禁止	不能使用LV4以外的怪兽	完成3个以上“主题决斗”
02	中高レベル禁止	不能使用LV5以上的怪兽	游戏初期出现
03	ATK1500以上禁止	不能使用攻击力1500以上的怪兽	“LP生存模式”5连胜
04	リバース禁止	不能使用反转效果的怪兽	“LP生存模式”3连胜
05	生祭禁止	不能使用生祭召唤	游戏初期出现
06	陷阱禁止	不能使用陷阱卡	游戏初期出现
07	大デッキA	卡组必须在60张卡以上	游戏初期出现
08	大デッキB	卡组必须在80张卡以上	对CPU战30战以上
09	セット禁止	决斗中不能“SET”	游戏初期出现
10	LVモンスター以外禁止	不能使用卡名中无“LV”字样的怪兽	对CPU战30战以上
11	天使族以外のモンスター禁止	不能使用天使族以外的怪兽	对CPU战30战以上

12	风属性以外のモンスター禁止	不能使用风属性以外的怪兽	完成3个以上"主题决斗"
13	モンスター以外禁止	不能使用怪兽卡以外的卡	完成3个以上"主题决斗"
14	LV3以下禁止	不能使用LV3以下的怪兽	"LP生存模式"10连胜
15	DEF1500未满禁止	不能使用防御力不足1500的怪兽	对CPU战50战以上
16	效果モンスター禁止	不能使用效果怪兽	完成9个以上"主题决斗"
17	魔法禁止	不能使用魔法卡	完成12个以上"主题决斗"
18	攻击禁止	不可发动攻击	对CPU战50战以上
19	E・HERO以外のモンスター禁止	不能使用卡名中无"E・HERO"字样的怪兽	对CPU战60战以上
20	战士族以外のモンスター禁止	不能使用战士族以外的怪兽	完成6个以上"主题决斗"
21	暗属性以外のモンスター禁止	不能使用暗属性以外的怪兽	完成6个以上"主题决斗"
22	禁止・限制・准限制カード禁止	禁止使用禁止、限制、准限制卡	完成6个以上"主题决斗"
23	2005.3禁止限制リスト	限制规则按照2005年3月的禁止限制卡表	完成30个以上"主题决斗"
24	2004.9禁止限制リスト	限制规则按照2004年9月的禁止限制卡表	对CPU战150战以上
25	少LP	以LP仅剩2000点的情况开始决斗	"LP生存模式"15连胜
26	トゥーン以外禁止	禁止使用卡通怪兽以外的怪兽	对CPU战60战以上
27	スピリット以外禁止	禁止使用灵魂怪兽以外的怪兽	对CPU战50战以上
28	ドラゴン族以外のモンスター禁止	禁止使用龙族以外的怪兽	完成12个以上"主题决斗"
29	魔法使い族以外のモンスター禁止	禁止使用魔法使族以外的怪兽	"LP生存模式"20连胜
30	光属性以外のモンスター禁止	禁止使用光属性以外的怪兽	对CPU战100战以上
31	炎属性以外のモンスター禁止	禁止使用炎属性以外的怪兽	对CPU战100战以上
32	カード复数积みデッキ禁止	同名卡片只能放入卡组一张	对CPU战90战以上
33	特殊召唤禁止	禁止使用特殊召唤	对CPU战100战以上
34	通常召唤禁止	禁止使用通常召唤	对CPU战120战以上
35	アンデット族以外のモンスター禁止	禁止使用不死族以外的怪兽	完成16个以上"主题决斗"
36	地属性以外のモンスター禁止	禁止使用地属性以外的怪兽	对CPU战150战以上
37	水属性以外のモンスター禁止	禁止使用水属性以外的怪兽	完成20个以上"主题决斗"
38	2004.3禁止限制リスト	限制规则按照2004年3月的禁止限制卡表	对CPU战200战以上
39	モンスター禁止	卡组中禁止加入怪兽卡	"挑战模式"完成80%以上
40	2005.9禁止限制リスト	限制规则按照2005年9月的禁止限制卡表	"挑战模式"完成70%以上
41	2003.9禁止限制リスト	限制规则按照2003年9月的禁止限制卡表	"挑战模式"完成90%以上

"主题决斗"解析

"主题决斗"和"限制决斗"虽然同隶属于"挑战模式"中，但是"主题决斗"却更着重于考查玩家对某一核心战术的使用熟练情况。

No	主题	具体要求	出现条件
01	战斗ダメージ	一次决斗中给对手累计10000点战斗伤害	游戏初期出现
02	反射ダメージ	一次决斗中给对手累计4000点反射伤害	完成3个以上"限制决斗"
03	通常召唤	一次决斗中进行10次的通常召唤	对CPU战30战以上
04	仪式召唤	一次决斗中进行10次的仪式召唤	"LP生存模式"3连胜
05	特殊召唤A	一次决斗中进行10次的特殊召唤	游戏初期出现
06	魔法使用A	一次决斗中使用20次魔法卡	完成3个以上"限制决斗"
07	陷阱使用A	一次决斗中使用10次陷阱卡	游戏初期出现

08	引き分け	在决斗中取得平局	游戏初期出现
09	手札破坏	将对手 20 张以上手牌送去墓地	游戏初期出现
10	相手のターンに胜利	在对手回合中取得胜利	完成 6 个以上"限制决斗"
11	回复	在决斗中回复 20000 点 LP	"挑战模式"完成 20% 以上
12	效果でモンスターを除外	在决斗中以卡片效果除外对手 10 只怪兽	对 CPU 战 60 战以上
13	反转召唤	一次决斗中进行 10 次的反转召唤	完成 6 个以上"限制决斗"
14	特殊召唤 B	一次决斗中从墓地中进行 10 次特殊召唤	对 CPU 战 50 战以上
15	トークン	一次决斗中累积特殊召唤出 15 个衍生物	"LP 生存模式" 5 连胜
16	ユニオン	一次决斗中发动同盟怪兽 5 次同盟装备效果	对 CPU 战 50 战以上
17	魔法使用 B	一次决斗中在对手回合发动 10 次速攻魔法	对 CPU 战 60 战以上
18	封印されしもの达	成功以"被封印的大法师"效果获胜	入手"被封印的大法师"、"被封印的左手"、"被封印的右手"、"被封印的左脚"、"被封印的右脚"
19	20 ターン	成功以"末日的倒计时"效果获胜	入手"末日的倒计时"
20	デッキ破坏	因对手卡组抽尽而获胜	完成 6 个以上"限制决斗"
21	ヴィクトリー・ドラゴン	成功以"ヴィクトリー・ドラゴン"效果获胜	入手"胜利龙"
22	おジャマ达の逆袭	成功以"扰乱・三角飓风！！"效果获胜	入手"扰乱者・绿"、"扰乱者・黄"、"扰乱者・黑"、"扰乱・三角飓风！！"
23	大革命	成功以"大革命"效果获胜	入手"大革命"、"流离的饥民"、"受镇压的民众"、"团结的反抗军"
24	速攻胜利	在 5 回合内取得胜利	完成 9 个以上"限制决斗"
25	モスの成长	成功召唤"完全究极态大飞蛾"，并取得胜利	入手"幼毛虫"、"进化之茧"、"完全究极态大飞蛾"
26	磁石の力	成功召唤"磁石战士 磁体战神"，并取得胜利	入手"磁石战士 α"、"磁石战士 β"、"磁石战士 γ"、"磁石战士 磁体战神"
27	黑衣の大贤者	成功召唤"黑衣大贤者"，并取得胜利	入手"时间魔术师"、"黑魔导"、"黑衣大贤者"
28	直接ダメージ	一次决斗中给对手造成累计 20000 点的直接伤害	"LP 生存模式" 10 连胜
29	战斗でモンスターを破坏	一次决斗中战斗破坏对手 20 只怪兽	对 CPU 战 90 战以上
30	生祭召唤	一次决斗中进行 10 次生祭召唤	完成 16 个以上"限制决斗"
31	特殊召唤 C	一次决斗中通过除外墓地怪兽完成 10 次特殊召唤	对 CPU 战 100 战以上
32	トゥーン	一次决斗中用卡通怪兽达成 8000 点以上直接伤害	对 CPU 战 100 战以上
33	陷阱使用 B	一次决斗中用陷阱卡反击对方的魔法、陷阱、效果、	攻击、召唤共 10 次 "LP 生存模式" 15 连胜
34	ウィジャ盘	以"ウィジャ盘"效果取得胜利	入手"ウィジャ盘"、"E"、"A"、"T"、"H"
35	1 ターンキル A	一回合内给予对手 8000 点以上 LP 伤害并取得胜利	对 CPU 战 120 战以上
36	V~Z 大集合	成功召唤"VWXYZ"并取得胜利	入手"V"、"W"、"VW"、"X"、"Y"、"Z"、"XYZ"
37	神炎皇ウリア	成功召唤"神炎皇ウリア"并取得胜利	入手"神炎皇ウリア"
38	降雷皇ハモン	成功召唤"降雷皇ハモン"并取得胜利	入手"降雷皇ハモン"
39	幻魔皇ラビエル	成功召唤"幻魔皇ラビエル"并取得胜利	入手"幻魔皇ラビエル"
40	チェーンを积む	连续连锁 5 次	对 CPU 战 90 战以上

41	立ちはだかる门番	成功召唤“门之守护者”并取得胜利	入手“雷魔神”、“风魔神”、“水魔神”、“门之守护者”
42	大量ダメージ	一次决斗中给对手造成累计50000点的伤害	“LP生存模式”20连胜
43	效果でモンスターを	一次决斗中以卡片效果将对手场上怪兽弹回其手卡或卡组10次	完成12个以上“限制决斗”
44	融合召唤	一次决斗中进行10次融合召唤	“挑战模式”完成60%以上
45	1ターンキルB	以一次攻击或效果给予对手8000点以上伤害而取得胜利	完成20个以上“限制决斗”
46	XYZ集合	成功召唤“XYZ”并取得胜利	入手“X”、“Y”、“Z”、“XY”、“XZ”、“YZ”、“XYZ”
47	魔力カウンター	一次决斗中支付或使用10个魔力计数器	对CPU战150战以上
48	效果でモンスターを破坏	一次决斗中以卡片效果破坏对手30只怪兽	“挑战模式”完成90%以上
49	强夺	一次决斗中取得对手怪兽控制权10次	“挑战模式”完成80%以上
50	必杀！黑蝎コンビネーション	成功发动“必杀！黑蝎组合攻击”效果并取得胜利	入手“首领”、“黑蝎飞速逃跑的齐克”、“黑蝎破坏陷阱的克里夫”、“黑蝎－荆棘的美奈”、“黑蝎－强力的高戈”、“必杀!黑蝎组合”

“LP生存模式”解析

该模式中玩家必须以初始的LP和多个对手进行不间断地车轮战，而在每次决斗完结后，玩家的LP也不会得到任何回复。所以为了应对如此艰难的条件，个人推荐使用自闭+LP回复为卡组的主要主题（备选关键卡：“等级限制B地区”、“超重力之网”、“神之惠”、“魂消死灵”、“棉花糖”等），然后在该主题下衍生出各种获胜手段，比如下面介绍的两种：

1.“天空圣域”＋“裁决代行者·土星”

该战术可利用“等级限制B地区”、“超重力之网”封锁对手攻击、“神之惠”等卡恢复自身LP，当LP差值足够时发动“裁决代行者·土星”效果一举KO对手。

另外，该卡组中还可加入一张“守护天使·贞德”以保证卡组攻击力，同时也可为LP回复贡献力量。

2.“被封印的大法师”或“现世与冥界的逆转”之类的抽卡型卡组

该战术目的明确——极其注重抽卡速度，务必能最快地抽空自身卡组，但是该类卡组攻击力不足的缺点也很明显，所以当抽卡速度不够快时很容易被对手一举击败。

建议加入各种抽卡系的卡片以配合“神之惠”确保自身的LP充足，也能大大提升抽卡速度。

关于决斗者称号

游戏中随着玩家的决斗经验越来越丰富，系统所给予玩家的决斗者称号也不断变更，这些称号都从一定角度反映出了玩家的决斗实力。

日文称号	取得条件
デュエル初心者	游戏初期取得
デュエリスト见习い	对CPU战30战以上
初级デュエリスト	对CPU战60战以上
驱け出しデュエリスト	对CPU战90战以上
期待のデュエリスト	对CPU战100战以上
中级デュエリスト	对CPU战130战以上
技巧派デュエリスト	“挑战模式”完成60%以上
上级デュエリスト	“挑战模式”完成70%以上
カリスマデュエリスト	“挑战模式”完成80%以上
达人デュエリスト	“挑战模式”完成85%以上、“LP生存模式”10连胜
デュエル名人	“挑战模式”完成90%以上、“LP生存模式”20连胜

火热秘技

NDS 幸存少年 迷失蔚蓝

日版 游戏原名 サバイバル・キッズ ～Lost in Blue

◆无限"鲍鱼"大餐

游戏初期，由于食物匮乏造成男女主角整天叫饿，而出去找食物又只能解决一时之需，而且又很占用背包格子。而现在有一个好方法来解决这个问题，首先你要在背包里任意放两个食物(比如椰子或贝壳)，然后与女主角对话，让她做饭。在选择给她素材的界面里，按A键给她食物的同时，用触控笔快速不断地点击你背包内另一样食物，这样就能连续不断地给女主角鲍鱼了，等到20个食物上限满了以后退出，美味的鲍鱼大餐就成功啦！吃一顿就全饱了。



▲很快加满饱腹度。

◆复制陷阱

首先带上陷阱（小的大的都可以），然后前去想要放陷阱的地点。好，准备开始了！首先按X键打开背包，注意点了X键后要马上快速连点A键，这样在打开背包的一瞬间你能看见主角做出了一个弯腰拣东西的动作。在包里使用陷阱，关闭背包，这时主角刚好拣东西的动作做完，然后你可以切换地图再回来，就能发现地上有一个陷阱已经布置好了，而身上带的那个陷阱还在背包里。用这个方法布下天罗地网，就不怕没东西抓了。不过要注意的是，在弯腰的时候不能拣到其他东西，不然就会复制失败。



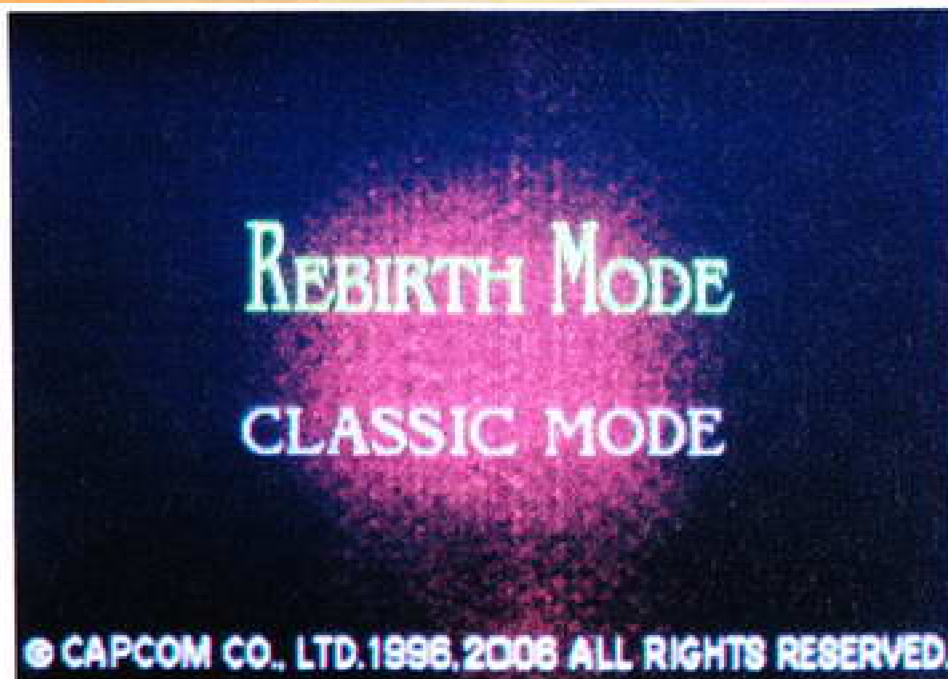
▲瞬间布下天罗地网。

NDS 生化危机 死亡寂静

日版 游戏原名 BIO HAZARD Deadly Silence

◆改变难度

在进入"NEW GAME"选项后，在选择"REBIRTH MODE"和"CLASSIC MODE"界面下，按住十字键的右3秒钟，标题颜色会从黄色变成绿色，游戏难度便会降低，大约等同于EASY难度。不过用此方法打通游戏之后没有任何奖励物品。



▶标题变为绿色即表示秘技成功。

NDS 帝国时代 帝王时代

美版 | 游戏原名 Age of Empires: The Age of Kings

◆粮食生产法则

指挥农民前往地图中的平原（Plains）建造磨坊（Mill），然后便能在磨坊四周建设农田（Farm）。注意农田只能在磨坊临近的格子内建设。

◆切换单位技巧

游戏中可以不用十字键或触控笔点选作战单位，而可以直接按R键快速切换。

◆得到额外的作战单位

利用战斗中获得的点数，可以在战斗结束后去主菜单界面下的“Bonus Items”选项中购买，具体购买内容请参看上辑的《火热秘技》。



PSP 潜龙谍影 ACID2

日版 | 游戏原名 METAL GEAR ACID 2

◆隐藏卡包出现方法

将游戏通关一遍后，开始二周目游戏。其中有三个隐藏卡包会在二周目中随着玩家的进度而入手。入手并没有难度限制，所以建议选择EASY难度比较轻松一点。

《MGS3 生存》	通过通讯大楼
《MGS2 实体》	通过警卫部监控室后
MG编年史UNLIMITED	通过居住区间2后

◆美女卡片

只要输入密码，就可以获得珍稀的卡片。以下是日本当红女星的卡片。

木下あゆ美	KINOSHITAA
石井めぐる	SHIIMEG
佐野夏芽	NONAT



NDS 钻子先生 钻魂

日版 | 游戏原名 ミスタードリラードリルスピリッツ

◆加生命

在ミッションモード任务模式中先暂停游戏，然后将光标指向リトライ，同时按住SELECT键不放，依次输入↑、↓、←、→、↓、↑、→、←、←、→、↓、↑、→、←、↑，按A键确认，成功后生命值就会增加。



◆最强角色“ウサギ”出现条件

需要用アタル打过月之关即可开启。注意ウサギ并不能在所有模式中使用。

PSP 龙珠Z 真武道会

美版 | 游戏原名 Dragon Ball Z: Shin Budokai

◆菜单小秘密

在游戏的主菜单（Main Menu）界面下，按一下L键后，画面右边的龙珠雷达会有“DRAGON CLICK”字样显示，这时候按R键便能进入迷你游戏模式——在10秒钟内看你按R键速度能有多快（爱机者可以无视此游戏）。

同样在游戏的主菜单（Main Menu）界面下，按两下L键后，画面右边的龙珠雷达会有“DRAGON PLAYER”字样显示，这时候按R键便能开启音乐欣赏模式，这里一共有52首音乐BGM供你欣赏（按R键选择收听）。

◆LOADING时也能玩

在游戏进行LOADING等待时，如果按动十字键的上下左右或是□○△X键就会有拳打脚踢的声音，比较搞笑。

◆官方网站主页小秘密

在《龙珠Z 真武道会》的日本官方网站首页的“TOP”中能通过按动画面左侧的“PSP十字键”来为不同的人物搭配相应的游戏背景，每搭配成功对一组后将获得一颗龙珠，获得全部龙珠后便可以观看隐藏的即将发售的日版游戏宣传片，感兴趣的朋友不妨去试一试（官网地址：http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/psp_dbz/simu.html）。



栏目主持：胧月 & 海文



PSP 版《樱大战 1&2》相关周边欣赏

提供：胧月

“《樱大战》系列”是 SEGA 出品的著名恋爱游戏，这款游戏不仅展示了 SEGA“铁汉柔情”的一面，也凭着本身的高素质和大量的相关周边成为 SEGA 的一棵摇钱树。



《樱大战 1&2》的纪念电话卡。尽管上面的真宫寺樱摆着我们所熟悉的POSE，可这幅画还是经过重新绘制的。顺便说明一下那两根带子并不是装饰，而是日本人在干活时用来束紧那宽大的和服的。



《樱大战 1&2》主题钥匙扣，除了有印着 LOGO 的挂带外，钥匙扣上还有帝国华击团的徽章和袖珍的土星机，是不是很可爱呢？



这个外表漂亮的盒子是为了纪念 PSP 第一款《樱大战》、即《樱大战 1&2》而发卖的精品盒。当然这个盒子里装的并不是游戏UMD，而是一些以《樱大战》为主题的PSP 对应周边，其中包括PSP 的便携小包、液晶屏保护罩、液晶清洁布及两个 UMD 保护盒。

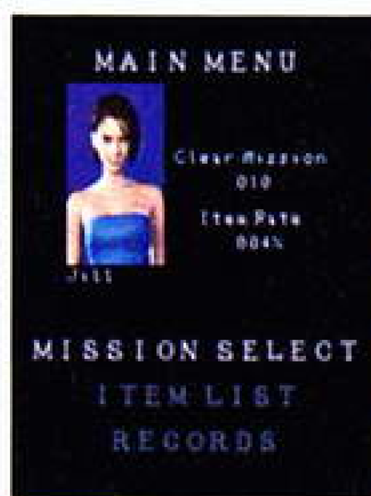


手机版的《生化危机》

提供：软饼干

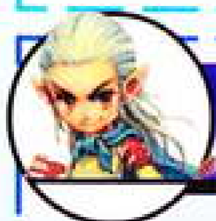
《生化危机》的魅力真是无法抵挡，Capcom上个月刚在NDS掌机平台上推出的《生化危机 死亡寂静》后，Capcom刚成立的美国手机游戏分公司又随即公布了几款即将推出的手机游戏，其中包括《生化危机》手机版。鉴于将游戏移植手机的难度不小，在游戏容量和游戏方式等方面都要进行特别计算和安排，因此Capcom决定推出一款适合手机平台的原创剧情的《生化危机》，并取名为《生化危机 任务》（《Resident Evil：The Missions》）。





手机版的《生化危机3》的主人公还是我们所熟知和喜爱的吉尔姐姐，由于手机机能的限制，其游戏视点不可能与《生化危机4》相同，而是运用了PS时代那熟悉的固定视角。而操作方式也得到了最大限度的简化使其能在最大程度上适应手机玩家们。根据试玩者使用LG VX8000手机对这款游戏的体验可以得知，游戏的画面虽然不够华丽但运行比较流畅，音乐和配音也非常不错。值得一提的是游戏再现了许多生化系列的经典武器和道具，比如绿色草药。

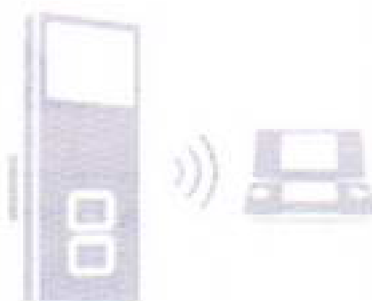
手机版《生化危机》共设置了100个小关卡，每个关卡只有若干个房间和主要任务，比如营救幸存者或消灭丧尸，任务完成后游戏将根据玩家所用的时间给予一个评价。每个任务都有两分钟的时间限制，很适合在业余时间或百般聊赖时游戏片刻。游戏设有许多分支路线，要想一口气完成所有100个任务是不大可能的，这也无形中增加了游戏的可玩性。可以说Capcom是极尽所能使手机玩家们也能够在手机上也能体会到这一经典游戏的乐趣，这款游戏对于“《生化》系列”FANS来说还是一个不错的选择



妙趣横生的“马里奥”系列家具

提供：铭风

《欢迎来到动物之森》作为NDS上最卖座的游戏，其魅力不言而喻。玩家扮演一名居住在动物森林内的居民，要和各种可爱的动物居民打交道。除此之外最大的乐趣就是收集各种家具了。当别人和你通信来访问你家时，如果摆放了众多珍稀家具一定非常有面子。而这个“马里奥”系列家具可说是游戏中隐藏着的最最珍贵的家具了。游戏中大多数家具只要花时间就能收集到，但“马里奥”系列家具的获得却只能通过通信。家具的样子就是各种“马里奥”游戏中的砖块、金币和蘑菇等等，调查它们还会发出各种游戏中的音效，十分有趣。





如何得到这些有趣的“马里奥”系列家具呢？首先要在游戏中拿到“漂流瓶”这个道具，然后要在官方开设的配送时间段内在日本的各个试玩游戏下载中心进行下载，当一切准备就绪后，在标题画面中的“すれちがい通信”和机器进行通信即可。通信成功后就可获得村长给予的漂流瓶，里面会随机附带一个“马里奥”系列家具。感觉就像开扭蛋机一样，就用这些充满特色的家具来修饰装点你自己的小小空间吧！

◀“马里奥”系列家具第一弹也属于很珍贵的东西了。











永远的“雄猫”——F-14

提供：海文

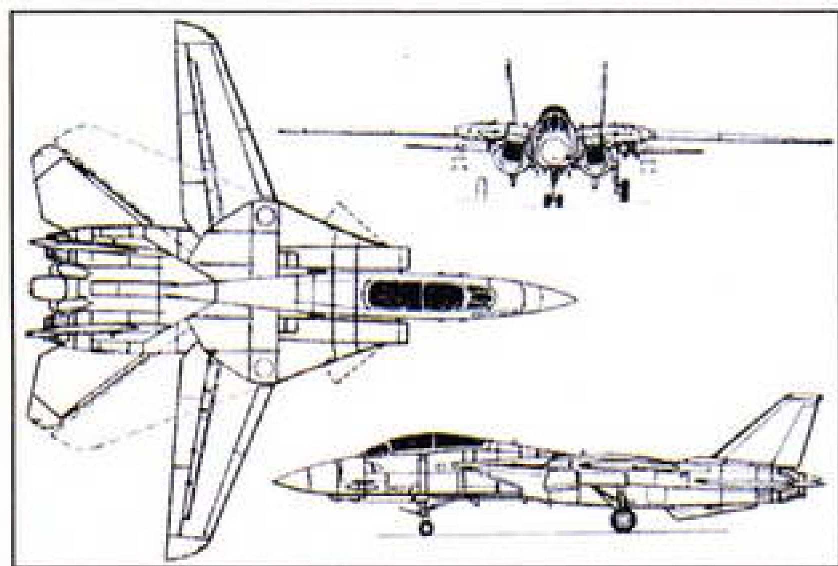
最近 NDS 上推出了一款以当年的空战巨片《壮志凌云》为题材的飞行模拟游戏，对战斗机十分着迷的海文要不是被《女神侧身像》“迷了心窍”的话是肯定要去尝试一下的。看软饼干玩得不亦乐乎的样子实在是为自己分身乏术而郁闷……这次就为大家介绍一下这款游戏中的主角——F-14“雄猫”式战斗机。(F-14 Tomcat)



▲夕阳下的 F-14，令人想起《壮志凌云》中的场面。

F-14 是冷战时期由美国格鲁门公司（现诺思罗普·格鲁门公司）所研制的双座超音速舰载多用途重型战斗机，该机于 1967 年底开始研制，用于替代当时已显老态的F-4“鬼怪”式战斗机，1970 年 12 月 21 日 F-14 的原型机首飞，1972 年5月交付使用。F-14 是第三代战斗机中最早服役的机型，同时也是也是第三代战斗机中的代表性机种之一。主要用于海军的防空、护航等任务。





▲F-14 的三视图。



▲收起双翼后的 F-14 看上去就是一个大大的三角形。

F-14 最令人的印象深刻的就是它独特的可变式后掠翼设计了。飞行中机翼的后掠角可以在 20° ~68° 之间变化，变化的角度既可以由驾驶员手动调节，也可以由机载设备根据飞行状态自动调节。机翼角度的改变速度最大可以达到每秒 7° 。在起飞、低速巡航以及着陆时机翼的后掠角为 20° ，在高速飞行以及超音速飞行时机翼可以变为 68° 的最大飞行后掠角，让飞行中的阻力降低到最小程度。由于 F-14 是舰载战斗机，出于在航母的有限空间内尽可能装载更多机体的设计思路，在停放状态下，机翼还可以将后掠角度扩大到 75° ，以进一步节省空间。

F-14 武器包括 1 门 M61A1“火神”20 毫米六管机炮，备弹 675 发。截击时外部挂架可以挂 6 枚“麻雀 III B”AIM-7E/F 导弹加 4 枚 AIM-9G/H“响尾蛇”空空导弹，或者挂 6 枚 AIM-54A“不死鸟”远距空空导弹加 2 枚“响尾蛇”导弹，除此之外还可以携带 AIM-120 先进中距空空导弹、AGM-88 高速反辐射导弹、Mk82 炸弹以及其他武器。丰富而全面的武器也是 F-14 能够驰骋长空 30 载的有力保证。



▲全副武装的 F-14。

F-14家族在近30年的发展中，也诞生出了不少改进型。其中F-14A是第一种生产型，F-14B的机体、电子设备和武器与A型相同，但是更换了发动机，弥补了A型发动机出力不足的缺陷。F-14C在F-14B的基础上采用了更为先进的火控系统，具备了全天候下的武器投放能力。F-14D是F-14的最终型号，再次换装了发动机，并且将60%的模拟电子设备更新为数字式设备，采用了全新的武器管理、控制、导航及显示系统。雷达也得到了升级，大大提升了F-14的电子对抗能力。整体作战效能相对前面三种型号有了很大的提升，因此名称也变为了“超级雄猫”(Super Tomcat)。



▲著名的VF130中队所配置的F-14B，骷髅队徽非常拉风。

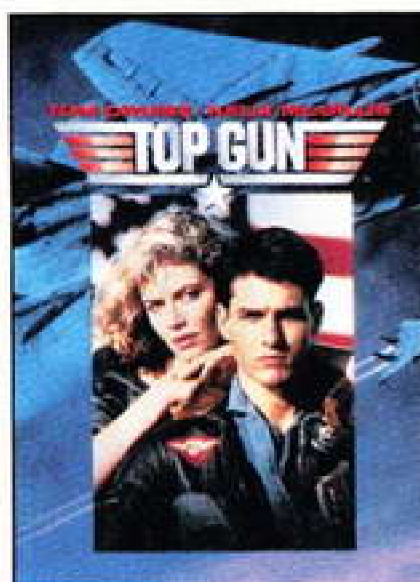


▲黑色涂装的F-14D，让人想起《皇牌空战5》中的“拉兹格里兹”小队。

喜欢动漫游的朋友就更不用说了，《超时空要塞》中由和森正治所设计的三段变形战斗机“VF-1系列”堪称是日本机械设定历史上的经典之作，其原型亦是来自于现实中拥有可变翼机构的F-14，看来F-14还真是和变形这个要素是脱不开干系了呢。不过在当时，这种充满科技含量与未来感的设计也确实给了世人巨大的想象空间，这也是F-14的魅力之一。



F-14的出现，令全世界的战斗机迷们眼前一亮。在当时看来极为优异的性能、简练洒脱的外形再加上让人过目难忘的可变式后掠翼设计，为F-14带来了巨大的人气。相信不少读者都对而当年的好莱坞巨片《壮志凌云》记忆犹新。应该说，F-14能在全球范围内取得如此之高的受欢迎程度，与这部影片的推广作用是分不开的。当年这部电影曾被舆论界评论为“美国海军史上最昂贵的征兵宣传片”，不过影片最终还是大获成功，从商业角度来说，本片中长达一个半小时的空战场面也着实让人大呼过瘾，大帅哥汤姆·克鲁斯与最先进的战机F-14的组合也极具票房价值。这部获得美国海军鼎力支持的征兵宣传片不仅让世界各国对F-14“雄猫”战斗机的出色外观设计和作战性能有了深刻的了解，也让一大批美国青年在影片汤姆·克鲁斯的感召下，应征入伍，创下美国自二战结束以来的最高入伍率，堪称影史上一段奇闻。



▲《壮志凌云》在曾被译为《捍卫战士》，并且在FC上亦推出过同名作品。

岁月催人老，已服役近30年的F-14也无法再像过去那样在空中自由飞翔。大量的现役F-14战斗机已经达到服役寿命，巨额的维护费用和维护时间也使得F-14的飞行成本大大增加。而随着冷战格局的结束，世界形势的变化，对战机作战效能的要求也与F-14横空出世时大相径庭，在这样的背景下，F-14的全面退役也被提上了日程。20世纪90年代，美国海军决定让F-14开始退役，并以更容易维护，作战能力更为全面的F/A-18E/F“超级大黄蜂”接替F-14的位置。2006年2月8日，第213舰载战斗机中队在伊拉克上空执行完最后一次作战任务后在罗斯福号航母上安全降落，标志着“雄猫”从此退出了历史的舞台。在F-14诞生以来的近30年中，向世人展示了自身的优异性能，同时也让一大批原本对战斗机并不感兴趣的人们感受了对战斗机这一人类科技结晶的无穷魅力。其存在意义早已超越一般战斗机的范围，今后也许我们只能在航空博物馆里看到F-14的英姿，但它带给航迷们的初恋一般的感动和无限遐想永远不会消失。



游戏美图秀 LOOK

栏目主持 海文



前言：自己从上了大学以后就没有怎么玩过RPG了，自己能在里有幸体会到《女神侧身像》这部作品的魅力，还是要归功于大学里一个哥们儿的鼎力推荐呢。说起来这个哥们也是在一个极端偶然，极端特别的情况下结识的……生活就是这样，总是会让人觉得不可思议。这次美图秀的主题，就是“女神”了。



▲梅尔蒂娜和杰克里纳斯，前者是人气极高的魔法师，后者则是非常易于使用的弓手。



▲月光下在铃兰草原上翩翩起舞的普拉琪娜，不过在游戏中却……



▲Q版的蕾娜斯是不是很可爱？



▲游戏中的最强4人组。

▲似乎绝大多数人都觉得蕾娜斯和雷扎德在一起显得更加登对，其实我也是其中之一……

猎人集会所

Capcom的《怪物猎人 携带版》自发售以来已经卖出了50万套，成为目前日本PSP上最畅销的游戏软件。老卡又再接再厉在PS2上发售了《怪物猎人2》，并且暗示在不久的将来会把本作移植到PSP上来，为了更深入的研究好这款游戏特开设此专区，希望大家喜欢。

°∞龍°±与°∞竜°±的趣味杂谈

《怪物猎人》嘛，自然要先从游戏里各种各样的怪物说起啦，其实笔者认为与其称之为“怪物猎人”还不如称之为“恐龙猎人”：游戏中所谓的怪物基本上都是龙种，而谈到龙一词，可以说的东西就比较多了：不知道大家注意到没有，在游戏里除了老山龙和黑龙的素材是“XX龍のXX”，其它龙的素材都是用“XX竜のXX”这种形式来表示的。这个情况不仅在日版，在美版里也同样存在：称呼一般龙是用的“Wyvern”，黑龙和老山龙是用的“Dragon”，那么它们之间到底有什么样的区别呢？笔者查阅了一部份相关资料得出以下三条结论以供大家参考：

没有在《怪物猎人》里登场的龙种

游戏中所表现的龙都不是我们中国传统意义上的龙。东方的龙通常显得仁慈友善得多，恶龙的比例远小于善龙。在中国的神话中，龙被赋予极高的地位，是一种神兽，带给人们雨水、丰收和生命。龙被视为至高无上的存在，是皇帝的象征。



游戏中的龙族生力军——竜

日版中的“竜”和美版中的“Wyvern”均为欧洲中世纪的龙，而资料中描述这种生物的特点为：有两只像鸟类一样的脚，两翼，有时也表现为一对有爪翅膀，充当另一双“手”，具有剃刀刺并且装满毒物的尾巴，属于低等类生物，几乎没有智慧。同时这种龙也象征着掠夺和破坏，同时也象征着瘟疫。大家可以参考下图。



灾噩降临——更高级的"龍"

"龍"和"Dragon"的生物特征为：拥有粗、长的身体和蝙蝠般的双翅，皮肤为鳞片状，四腿强劲，楔形头，颈子比较长，具有铲尾，属于高等生物，具有较高的智慧。该龙种会将大量的金银珠宝隐藏在其窝点，由于它嗜血，通常象征着危险和邪恶。它们中的绝大多数都有坚硬的鳞片覆盖，身体的颜色也千奇百怪，有是红、绿、黑和金色等。

从上述的资料看来，"龍"与"竜"这两种生物之间有一定的差别，只是这个差别很小。值得肯定的是Capcom在各种龙的定位上十分准确，像对火龙的表现就同西方概念上的龙几乎没有什么出入。而不同体色的同种龙好象也是Capcom特别制作(虽然我们很想看到更多的原创龙种)出来的。而对于几个象征意义，大家不妨回忆一下以下几个场景：游戏片头CG里雄火龙霸占蓝速龙的猎物；玩家拼死守卫着老山龙企图撞垮的城墙；毒怪鸟释放毒液等不是正好依次对应着掠夺，破坏和瘟疫吗？至于那个"大量的金银珠宝"也可以在玩家杀死黑龙以后拿到大量纯水晶（一个价值1W，富翁就是这样炼成的）处体现吧。虽说有很多相似之处，但有出入的也比较明显，最为突出的就是老山龙：首先做为龙，它居然没有翅膀，不会飞。也罢，搞特殊嘛。但说它"具有较高的智慧"就有点过了，打过老山龙的玩家都知道它有多傻：不会主动向玩家发动攻击，一路挨打过来，索性皮还比较厚，能不能任务成功完全取决于玩家自身的攻击输出而已，同其他"竜"受伤后还知道到处逃窜、睡觉比起来的确是够"智慧"。



龙喷火的奥秘



说完"龙"的区别，下面这个话题可能大家也会比较感兴趣的是：为什么西方的龙会喷火呢？大家可能知道，东方的龙往往喷水，西方的龙则通常喷火，它们口中所吐出的烈焰，足以熔化金石。(难道这就是为什么游戏中金属系防具耐火性不高的原因？）虽然也有一些种类喷吐强酸，喷吐寒气，但喷火才是西方巨龙的典型形象和多数代表。关于龙为什么会喷火的原因，中世纪的欧洲人曾做过如下有趣的揣测：龙经常吞食一种含磷的矿石(难怪岩龙、凯龙身上能挖到像"マカライト"，"狱炎石"之类的矿石)，并将之贮存在胃中，需要时通过某种化学反应将其转变成一种一旦接触氧气就会产生燃烧的气体，这很显然是从牛的反刍中得到了启示，并且与现代火焰喷射器工作原理有相似之处。不过以中医的理论来探讨则有可能是因为龙什么东西都吃，然后肠胃生了结石，从而导致消化不畅，肝火上升，然后……

实际上在公元前3000多年前的古埃及"死亡之书"(实际上不是一本真正的书，它是一卷写满了大约200章咒语的纸莎草纸，用来放在棺材内以协助死者灵魂可顺利存活于死后的世界)中，喷火龙是最常出现的怪物之一，有些长了翅膀，有些长了脚，这些喷火龙通常象征着重生。随着古埃及被古罗马征服，喷火龙的形象也渗透到西方神话中——这就是西方的龙之所以会喷火的最早渊源。

结语

在现代游戏文化中，龙依然是不可或缺的角色，在很多游戏中都会看到龙的身影，尤其是"《怪物猎人》系列"的游戏，它更是玩家虐待和挑战的目标。上面的文章不知道大家是否满意，怪物猎人是一款博大精深的游戏，相信大家若细心地去钻研、体会必定能得到更多的东西，笔者在这里仅仅是起个抛砖引玉的作用罢了。



文 ZinniaSun
编 LIKY

GBA 游戏补完计划

Vol.03

NDSL终于发售了！华丽的高背光屏幕，时尚的外形设计，真是让人动心不已啊。不知大家是不是和我一样心动呢？但是记得先摸摸口袋的银两哦！（^_^）所以说，我们还是言归正传，继续在手中可爱的GBA上找找安慰吧！今天，要为大家献上的两款游戏，一款是我妈妈超超喜欢的——《炸弹人传说》，还有一款是我个人超喜欢的——《爆热躲避球战士》。大家来跟我做，掏出插在口袋里的双手，打开GBA，我们来一起迎着初春的暖风活动一下手指吧！

炸弹人传说

炸弹人传说
ボンバーマンストーリー
◆Hudson◆A·RPG◆2001年4月27日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆32M◆5200日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

“《炸弹人》系列”可谓是Hudson公司万古长青的全年龄作品，每一个新游戏平台的诞生，都会伴随《炸弹人》众多作品的登场以及一系列进化，其中最夸张的要数SFC平台，小生我玩过的就有7作之多！（其实都是给妈妈玩的，我只负责BOSS而已。）GBA作为掌上SFC的延续，Hudson自然也不会错过，前后推出了4部作品。这其中最遭玩家争议的也就数这款《炸弹人传说》了，因为它不是传统的形式，变为类似《塞尔达传说》式的A·RPG形式，不过在我看来这部作品还是有着不俗的素质，因此也就拿来和大家分享一下啦！

操作说明	
方向键	移动
A键	摆放炸弹／对话／确定
B键	使用karabon的技能／取消
L键	切换地图
R键	物品菜单
Select键	存档菜单
Start键	暂停



▲游戏开始画面Max也有登场哦！

崭新的系统、全新的要素

之所以说本作是最受到玩家争议的一代，其原因也就在于全新的A·RPG系统以及精灵养成要素！游戏一改已往动作游戏的作风，大量加入了剧情及RPG要素，甚至还搞出个独立于主战斗外的精灵对战系统，实在是让人不敢相信这是《炸弹人》！由于采用了A·RPG的剧情进行模式，迷宫化的村外地图也让人觉得奇怪，战斗场景不但变得很开阔，而且出现了很多分支，这也使作战变得更费时间，因为怪物们不是只能在十字通道内移动，而是在一个广阔的场景中移动。战斗过程中不再有时间的概念，清除屏幕里所有的怪物也不再是游戏的目标，而是要完成特定的任务来触发剧情，至于怪物嘛，无非是为我们送银两的工具罢了。当然BOSS战地图仍旧采用了传统战斗方式，小地图，小场景，方块分隔战斗区域，一切照旧。

本作中的精灵系统很有意思，精灵的属性、成长、进化、战斗，一应俱全，让人一下就想到了《口袋妖怪》，不过在主战斗中装备精灵是有特定技能的，总算也和《炸弹人》扯上了点关系，拓展了游戏的解谜思维，还有像村庄传送等技能，也大大方便了玩家。当然，为了照顾老玩家，《炸弹人传说》依旧保留了Battle模式。比赛模



▲游戏的地图画面，场景相当宽阔。

式下只有4名对手同时竞赛，不过对于GBA联机来讲，4人也已经是最大的极限了。没事的时候找几个朋友对战一把，也算能找到些童年的回忆吧！

游戏中的物品

在游戏中按R键就可以调出物品菜单，菜单又分三类：炸弹、精灵和道具。炸弹是需要在武器店里通过得到的特定物品合成，合成炸弹后就可以装备使用了。精灵菜单可以选择装备精灵，每个精灵都有特定的用途，可按B键发动。在地图中吃的盾牌、剑、星星就是给当前装备的精灵增长能力、提高等级用的，精灵成长后就可以在精灵战中获得更多胜算。道具菜单中左侧列表的道具为剧情、合成、补给道具，而炸弹人增强火力等道具是不显示也不需要装备的，在特定地点拿到后就会自动装备，而且不用担心会再丢失。右侧的的雷达、水晶、勋章等装备也是随剧情自动装备的，而且从这里也能大致看出游戏的完成度哦！



▲看到黄色的石头了吗？得到大象精灵后就可以是快发现隐藏的大门。



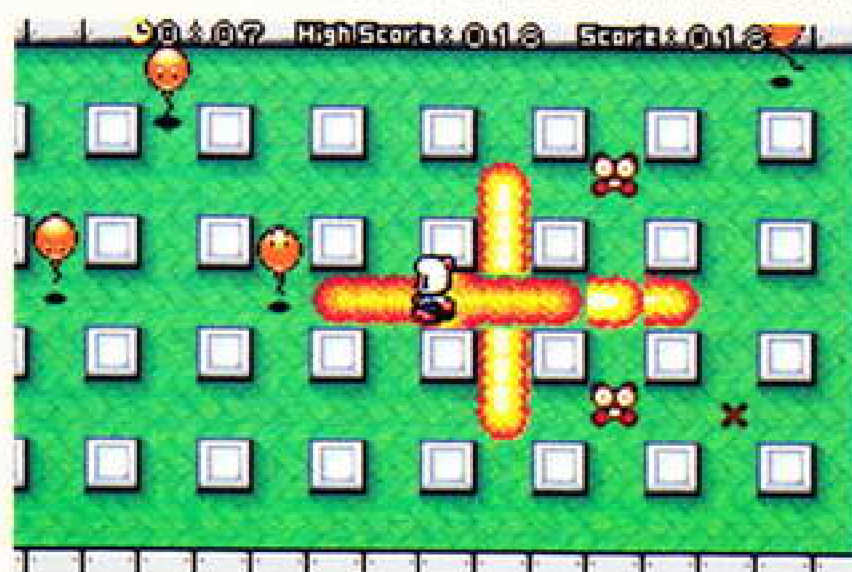
▲雪地对战，令人想起了SFC版《炸弹人》！



▲传感器（Sensor）＋炸弹（Bomb）＝地雷（Landmine）

游戏中的游戏

现在的游戏中往往都少不了各种小游戏，《炸弹人传说》当然也不例外。游戏中共有5处小游戏。如果再加上精灵战斗系统，准确地讲应当是6个小游戏。其中最让人怀念的就是炸开隐藏街机厅后的无敌炸气球了！精灵对战游戏其实也非常简单，只要你的精灵等级足够高，而且与对方精灵属性相克，选取3次战斗出招顺序后，就可以观看两个小精灵在擂台上打斗了！赢得这些小游戏往往会得到金钱或者道具作为奖励，大大丰富了游戏的娱乐性。



▲无敌状态的火舌缠身术！



▲居然被他看穿了我的招数……

除了这款A·RPG的《炸弹人传说》外，GBA上还有许多《炸弹人》游戏，包括复刻FC最古老的《炸弹人》，都有着不错的素质，喜欢这个系列的玩家完全不愁没有玩的。

爆热 躲避球战士

爆热躲避球战士
爆热ドッジボールファイターズ
◆Atlus◆SPG◆2001年3月21日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆32M◆4980日元
◆对应GBA专用通信对战线◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

说起“躲避球”大家可能比较陌生，不过相信大家小时候都玩过扔沙包的游戏，躲避球的玩法与扔沙包颇有些相似，这次要为大家介绍的《爆热躲避球战士》可比实际的躲避球刺激多了！不光具备正规的比赛规则，还有各种夸张华丽的必杀技。玩起来很有热血漫画的味道哦！虽然是款动作游戏，还是给大家贴上个天使汉化组制作的汉化版下载地址：http://down.4757.com:8052/gba/prom/cjdbq.rar，下面我们就来一同体验这款游戏的乐趣吧！



▲汉化版的名称叫“超级躲避球”，字体选用都很不错呢！

游戏操作	
方向键	移动角色，双击方向键为跑动
A键	传球／闪躲
B键	投掷／接球
A+B键	跳跃
L键	呼叫队友进行跳跃攻击配合
R键	选择攻击对象（防守状态无效，攻击时按方向键会修改攻击对象）
Select键	切换我方和敌方的血值显示
Start键	暂停比赛

游戏模式解说

同其他体育类游戏相同，本游戏的模式也包括故事模式和友谊赛模式赛。在完成杯赛的过程中会不断出现隐藏队伍，并提高杯赛的等级，而表演赛则是不记录存档的普通比赛。游戏还附带了联机对战模式，竞技游戏还是要和朋友互相厮杀才有意思嘛！另外需要注意，由于比赛中并不支持即时存档，所以游戏并没有存档读档的选项，而全部采用每场比赛后自动存储的方式。



▲这里已经是特别杯了哦！



▲猜猜黄色场地会有什么功能呢？

在每场比赛进行前，还可以进行球员位置、队形的更换及队员类型的指定（感觉有些像《胜利十一人》）。队员类型的指定在资料这一项中，属性列表中体力、速度之类的都比较好理解，要注意活力这一项，这就是每个队员的HP值了。特别赛及表演赛中还可以进行场地属性的更换：绿色是正常场地，天蓝色为冰面场地，红色为光滑场地，黄色为弹性场地，蓝紫色为强力弹性场地，不要小看这些场地的效果哦！在最后的特别杯合理利用的话会占到不少便宜呢！

杯赛介绍

游戏基本延承了FC初代的规则，并在此基础上加入了一些微小的改动，特别是在超级投掷上下了很大功夫，游戏画面及音效也同样有很大的提高。“自十二年前成立了躲避球联盟，有抱负的年轻人们通过了联盟的战斗，期望有一天成为专业的躲避球选手，这个故事讲述了一个队伍如何克服困难，达成世界顶峰！”怎么样？很热血的开场白吧！



▲可爱的MM带领我们走向世界巅峰！

在杯赛的开始，系统会随机给球队配备一名MM球队经理，在她的引导下成立的Heroes队伍即将展开世界之旅，与各国强敌进行一场你死我活的战斗。选择了球队的国籍后，就开始了排名赛。最有效的提高名次的方法，就是每次只向冠军提出挑战，这样拿下5局，就能登上冠军的宝座了！每次获得了冠军后，还会出现一支隐藏的梦幻队向我们发起最终挑战。（在收齐所有梦幻队后挑战的队伍将会是和自己队员长得一模一

样、实力却被加强数倍的影子队）。与梦幻队的决斗采用了三局两胜制，即使实力差距很大，小心把握也是有很大胜算的哦！这样拿下最终的比赛后，就算拿下一周目，并在下次游戏时可以选择被搞定了的梦幻队开始游戏。一周目后冠军杯赛结束，取而代之的将是特别赛。玩家可以任意选择一支队伍进行游戏，开始新一轮的挑战。游戏中一共有5支强劲的梦幻队，通关5周目会按照梦幻队编号C、B、A、D、E的顺序依次出现。之后再挑战特别赛决赛对象都将是无情的影子队哦！



▲和影子队的无情对决！



▲全球队解封后的世界地图，注意看海上的队伍图标！

游戏规则

明确了游戏的目标后你是不是很想冲上赛场呢？别急别急，还是来让我们先看看躲避球的游戏规则吧！

在比赛中，上场的队员共有7名。其中有4名是在我方场地内的主攻人员，剩下3名是在敌方场地边线的辅攻人员。每位主攻人员每次受到攻击后会减少HP，当HP消耗为0则退场，4名主攻人员都被击打退场就宣告比赛结束。辅攻人员则不受HP限制，但是辅攻人员的生命并不影响比赛结果的判罚。主攻人员只能在我方场地内行动，但也可以跳跃进入敌方场地空中，踏上敌方场地的领土或者在球场界外，都是无法带球、接球、攻击的；辅攻人员只能在敌方边界行动，也可以跳跃进入球场空中，但一旦踏入球场就会失去带球权。明白了规则以后就让我们来了解一下游戏中华丽的特技和一些有效的战术指南吧！

特技介绍及战术指南

游戏中的每位主攻球员基本都有两种超投掷——地面超投掷和空中超投掷，发动方法为点击方向键两下跑动后直接按B或者按A+B跳起后再按B。超投掷发动的成功率根据球员的个人能力决定，并且每位球员拥有自己固定的超投掷技能。超投掷按照攻击类型可分为单目标超投掷和多目标超投掷，并且很多超投掷是可以传递的。按方向键跑动后不发动超投掷而直接按A传球给队友，当球为金黄色时说明产生超投掷传递，这时接到球的队员直接按B即可发动传递来的超投掷。这样将球传给辅攻球员可以在背后打敌人个措手不及呢！

还有一种连续击打的方法就是趁敌人跳入我方球场时将其连续地向我方场地内或界外击打（就是不让其跑回自己场地），这样的好处有二，其一，敌人在界外或我方球场内是不能接球的；其二，敌人被击倒后快速拾起球还可以接续击打！下手狠点甚至可以直接连击KO对手！这招尤其在接球率高的对手面前屡试不爽！

比较有用的单人攻击超投掷有美国Braves队的返回射球，在我方球场跳跃发动后球击打对方还会返回我方手中，不给敌人任何反击的机会。还有梦幻队E的上升射球，可以在击落对手后趁其倒地连续击打，加上本身攻击力也不错，使用好的话甚至可以一套连击直接将对手击毙！多人攻击招数比较有效的有加拿大Foxes队的流星射球，攻击力中等但像个大铁锤一样能进行面攻击，可以一次就放倒N个对手，只可惜对于捕捉能力强的队伍这招就比较失效了，对手很容易接到球后反击。荷兰Angels队伍的爆炸射球也不错，本身投掷过程可以击打一个对手，爆炸后还能攻击多人，很划算的哦！如果想发动指定队员的超投掷，那么就只有走到该球员的面前回传。这一点倒是有些麻烦，并且有些破坏了游戏的节奏。

介绍了这么多，恐怕你也已经忍不住要动手了吧！嘻嘻，那就快拿起你的掌机开始在球场上拼杀吧！



▲返回射球！



▲上升射球！



▲爆炸射球！

手机游戏吧

VOL.16

文 小豆子 编 LIKY

《掌机王SP》改版，“手机游戏吧”也将做一些小小的改变，希望大家能喜欢哦。最近国内关于3G网络的新闻越发多起来，相关政府部门、手机厂商、SP运营商纷纷表态，看来3G上马只是时间问题。本辑我们的话题仍和3G有关。

话题 TD-SCDMA 热脸贴向冷屁股

沉默已久的信息产业部终于再次发威，要求各地立即停止建设违规的WCDMA试验网，并要求全部运营商今年上半年组建TD-SCDMA试验网。按照规划国内只组建8个3G试验网，但移动、电信、网通却在各省一级城市已经秘密建设800多个WCDMA基站。政府鼎立支持的TD-SCDMA标准却不被运营商认同，TD-SCDMA仿佛热脸贴向了冷屁股。造成如此状态，自然有多方面的原因。

TD-SCDMA是大唐电信主导研究的3G电信标准，并成为继WCDMA、CDMA2000之后的第三大3G标准。TD-SCDMA自1998年开始提出，2006年1月正式成为我国通信行业标准。通讯行业中，掌握了事实标准和专利就意味着掌握了市场。长期以来，由于技术上的落后，我国通信设备厂商要交纳高额的专利费给国外厂商。仅在GSM时代就有超过5000亿美元流入国外厂商的腰包。TD-SCDMA标准的研发具有非常重要的现实意义，是我国获得通讯市场主导地位的重要砝码。所以从一开始，国家相关部门就给予高度重视。

虽然TD-SCDMA等同于其他两种3G标准，但国内的运营商却并不愿意采用，包括移动和电信都倾向于WCDMA标准。WCDMA是现在世界3G的主流标准，占有大部分市场份额。由于标准提出早，WCDMA从终端设备到手机已经形成完整的产业链，各种产品已经非常成熟。而因为TD-SCDMA标准提出晚，导致各方面滞后。生产TD-SCDMA设备的厂商并不多，手机更只有几十款。另外在建设成本方面，两者的成本并没有多大差别。运营商普遍认为TD-SCDMA还没有大规模商用，未来前途不明。毕竟运营商是企业，以获得利润为目的，规避风险无可厚非。

但无论如何中国政府都会力挺TD-SCDMA标准，并会交由有实力的电信运营商运营。当下的首要任务则是大力发展TD-SCDMA的产业链。期待TD-SCDMA扬眉吐气的那一天。



▲目前TD-SCDMA的手机还很少。

热辣新闻

国内首款3G网游制作中

国内首款3G网游日前浮出水面。这款名为《海洋世界》的游戏由曾制作过《神役》、《地狱镇魂歌》等知名手机游戏的冰原工作室开发，故事背景展开在海底世界。游戏采用手机网游、WAP社区互动的形式，玩家可以在社区中交换心得、买卖宠物等。游戏还将充分利用3G网络的特点，为玩家提供前所未有的体验。游戏容量高达100MB，只能安装于Symbian、Windows Mobile平台的手机。目前游戏已接近完成，预计将与国内3G网络同时推出。

《异三国online》推出Kjava版本

三国策略游戏《异三国online》日前推出Kjava版并开始内测。移动手机用户可以编辑短信“esg”发送到33557783免费下载游戏客户端安装。《异三国online》是国内首款同时支持WAP和Kjava平台的手机游戏。如果玩家的手机没有游戏下载功能，同样可以通过WAP上网方式游戏。

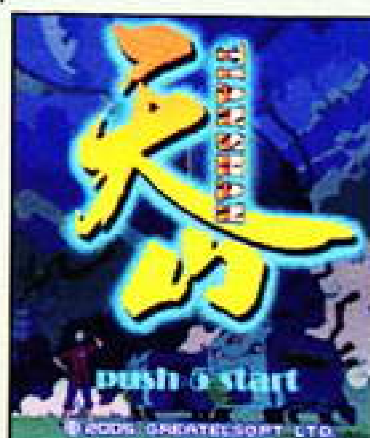


▲《异三国online》横跨两大平台。

热辣手机游戏快报

天山

厂商	格锐数码	类型	STG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉C650 E680／索尼爱立信K500C K700C等		
优点	画面华丽，操作感不错		
缺点	游戏流程过短，让人意犹未尽		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http://cn.greatelsoft.com

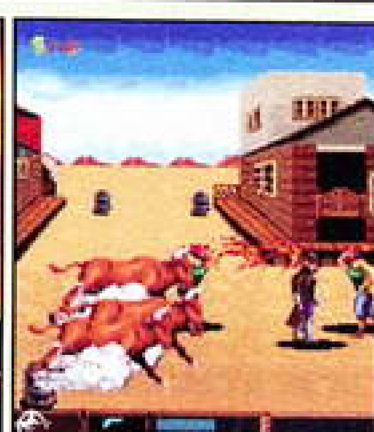
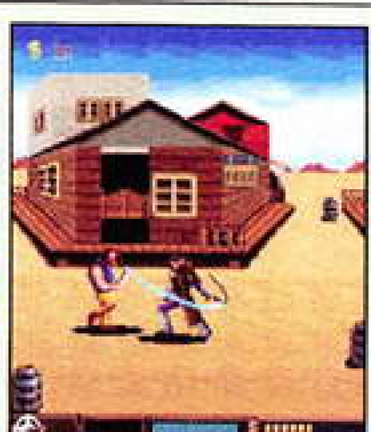
下载方式：移动手机编写短信 TIANS 发送到 8888543

国产飞行射击游戏，借鉴了同类型游戏的诸多优点。游戏画面非常华丽，各种类型的子弹呼啸而过，再加上炸弹爆炸效果，让人感到眼花缭乱。游戏中BOSS体形庞大，还可进行多次变身。飞机除了发射子弹和放保险之外，达到一定条件能够进入无敌状态。游戏爽快感十足，下载价格5元，还算比较值。

落日骑士

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基S60系列手机／摩托罗拉V303 V501 V3／索尼爱立信K503C K750C等		
优点	经典老游戏改编，画面大幅度提升		
缺点	游戏操作感比较生硬		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		



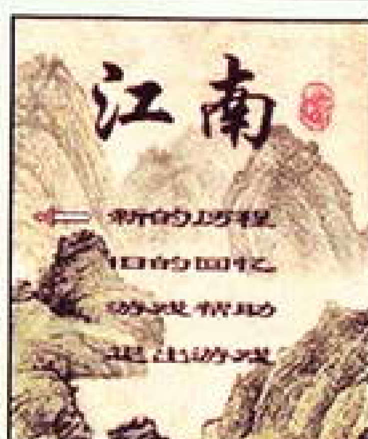
厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏类

根据经典街机游戏《西部牛仔》改编的手机游戏。玩家要扮演西部牛仔比利同黑帮战斗，并直捣黑帮老巢。游戏在画面方面进行了大幅度强化，系统和流程则基本与原作一致，让老玩家倍感亲切。玩家可以使用长鞭或者手枪攻击敌人，并能购买武器装备。每个关卡还能使用三次狂牛阵血洗敌人。

江南

厂商	魔龙	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V300 E398／索尼爱立信K700等		
优点	剧情跨越现代和古代，加上知名歌手为主角，很有新意		
缺点	人物和场景比例失调，15元的下载价格过高		
综合评分	★★★★★★★★☆☆		






厂商网站：http://www.moloon.com

下载方式：移动手机编写短信 110053 发送到 13799991890

以林俊杰的歌曲《江南》改编的手机游戏。游戏中玩家要操纵林GG从现代进入古代，并和三位MM发生恋情。游戏是正统RPG，剧情还算不错。游戏中会经常响起《江南》的动听音乐，一些事件和宝物也和林GG演唱的歌曲有关。游戏采用斜视角，画面给人以清新的感觉，不过某些场景设置过于简单。

情颠大圣

厂商	网村科技	类型	ACT
适用手机	诺基S60系列手机／摩托罗拉V635 V690 V872／索尼爱立信K758C W550C等		
优点	和电影贴合十分紧密，让人重温电影经典剧情		
缺点	游戏画面一般，没有再现电影的宏大气势		
综合评分	★★★★★★★★★☆		






厂商网站：http://www.netvillage.cn

下载地址：移动手机登陆 梦网首页→百宝箱→游戏百宝箱→情景游戏类

电影《情颠大圣》的手机版游戏。游戏最大特点是和电影剧情贴合紧密，再现了电影中的诸多经典场景。玩家要操纵唐三藏和岳美艳展开一场轰轰烈烈的爱恋。唐三藏的武器是金箍棒，能够使出"爱你一万年"等特殊技能。游戏分为九关，玩家要达到规定的条件才能过关。游戏还加入了飞行关卡让人倍感新鲜。

文 Nebel&舔瞎乌贼 编 马修



超级战争专区 ADVANCE WARS

由兵种看《大战略》与《大战争》的异同（一）

有读者来信问："为什么叫'超级战争专区'，而不叫'超级大战争专区'？"其实，这个专区不仅讨论"《超级大战争》系列"，还有该系列的前身"《大战争》系列"、战争游戏中同样知名度颇高的"《大战略》系列"及其他各战争游戏。下面就开始专区开通以来的第一篇的跨平台、跨游戏的两大知名战争游戏的讨论比较吧。

想必很多玩家对NDS上的《超级大战争》已经很熟悉了，但是对于PSP上另一款与之相似的《大战略》的了解也许会相对少些吧？笔者最近刚刚迷上了这款游戏，对这款偏向于写实战争的战争SLG陷入其中爱不释手，《大战略》里面的兵种基本上都是以各个国家真实兵种为原形出现；虽然《大战争》的兵种与其类似，但用途上却相差许多，从而使战略上产生了巨大差别。下面就由笔者从兵种之间的差异来浅谈一下这两款游戏的区别吧。（注：能力参数以NDS版《超级大战争DS》和PSP版《大战略 携带版》为准。）

士兵系

步兵	
大战争	移动3、视野2、燃料99、弹数—
大战略	移动3、视野1、燃料50、弹数5、火力30

可以看出，在《大战略》中的步兵在索敌能力和作战持久力上比《大战争》的要弱不少，其实由于单体步兵在战斗中的作战能力基本可以忽视的，所以这并不能体现出两款游戏步兵的主要差别，下面的才是重点：





在《大战争》中，HP为10的步兵占领一个建筑最少需要两个回合（莎米发动特殊技能时除外），而且必须连续占领满20点才能将其据为己有，这样即使以后并对方反占，只要不停地骚扰其正在占领的步兵，对方就很难反占领下来。而《大战略》在这一点上有明显的不同，对于大小城市，只要步兵的HP是满的，一回合即可占领下来；而对于其它建筑，譬如各种基地以及司令部即使一次性占领不下，占领度仍然会保存（被对方占领过的地方只要用士兵去修复就能降低对方的占领度了），下次可以继续占领，只要使占领度达到100%就能达到完全占领，这样一来战略性就大大加强。所以《大战略》里对于己方已经占领下来的建筑也不能有丝毫松懈，稍不留意就会被敌人反占领。所以在战斗中，往往会出现一个城市或者基地被反复争夺的情景，和现实的战役很相似。不但如此，在战斗被动的时候，如果不想让建筑落



更正：上辑本专页的《战斗机乱弹》一文的作者为Nebel，在此更正并向作者致歉。

入对方手中，《大战略》里还可以用士兵系使用破坏指令，把建筑彻底摧毁成废墟，让来袭的敌人空欢喜一场。

反坦克兵

大战争	移动2、视野2、燃料70、反坦克弹数3
大战略	移动2、视野1、燃料45、反坦克弹数4、火力87

反坦克兵作为步兵系的一员，对坦克类兵种的攻击力比步兵大大增强，但是机动性相应地被减弱。反坦克兵的占领能力和步兵一样，在这里就不多说。对于反坦克兵来说，无论是《大战争》还是《大战略》，其存在的最大意义就在于对坦克及车类战斗单位的防守。只要让反坦克兵先攻击，单挑轻坦克的战斗就会占有绝对的优势，由于反坦克兵的价格比坦克低了许多，所以在面对敌人来势汹汹的坦克军团时量产反坦克兵与之对抗相当划算。而在《大战略》里，轻型坦克的移动力只有3，这样就意味着反坦克兵的前线作战能力又有所增强，利用价格的优势在战斗的最前沿铸造一道反坦克防线，对于对手来说简直就是一场噩梦！

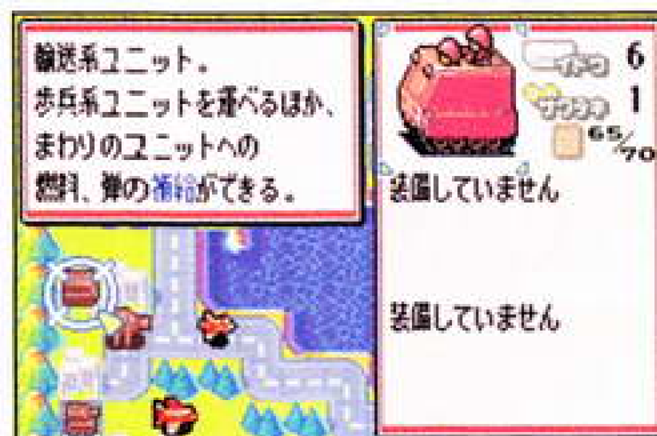
轮胎系

大战争	输送补给车	移动6、视野1、燃料70、搭载士兵数2
大战略	输送车	移动5、视野1、燃料70、弹数5、火力30、搭载士兵数2
	补给车	移动4、视野1、燃料65、弹数3、火力30

从表格中可以看出两部作品的后勤辅助兵种有着很大的差别，首先就是《大战略》把《大战争》中的输送补给车分化成了两个单位：输送车和补给车，在机动性和视野等方面，两部作品看起来差别不大，但是在《大战略》里这两个后勤兵种上都加了机枪，不像《大战争》中只能忍辱负重地被动挨打或者看见步兵只能狼狈地往森林里躲藏。虽然弹数不多，火力不强，但是对付同样只有几发子弹的步兵倒也绰绰有余。


▲《大战略》中装有重机枪的输送车。

在搭载士兵方面，两作都是能容纳两个单位，使之能够迅速赶往前线作战，而在补给方面却又有所不同。《大战争》里补给车每回合开始能够自动给周围四格的单位进行燃料和弹药的补给，还能够移动后再给别的单位补给，更可怕的是不仅给陆军单位补给，连空军海军也能轻易通吃，实在让人感叹小小的车厢容量可真是“相当”大啊！而在《大战略》里，后勤单位的补给能力从神话回到了人间，无论每回合开始还是战斗中，都只能给陆军单位补给，空军单位只能眼巴巴地在旁边着急，而且没有移动后补给的能力。



▲《超级大战争》的补给能力极强的输送补给车。

战车驱逐车

大战略	移动4、视野1、燃料45、弹数4、火力110

战车驱逐车是《大战略》中的特产，对于它的存在可以看成强化装甲后和移动力的反坦克兵，是专门用来对付轻坦克部队的利器。首先它的价格低（连反坦克兵的2倍都不到）火力强（达到了和坦克相当的水准），其次移动力比轻型坦克多1格，保证了对其战斗的主动性，并产生一种比较无赖的反轻坦克打法——打得着就打，给你重击；没HP了就逃，你追不上。战车驱逐车不仅对轻坦克有很好的效果，对于其他履带型的兵器也能造成不小的伤害，堪称是“履带杀手”。然而战车驱逐车也不是万能的，碰到了先对它攻击的坦克也只有被虐待的份儿，而且它对于轮胎系和士兵系的杀伤力也甚微。最有趣的是战斗中两辆战车驱逐车碰在了一起后，几个回合下来仍旧会看见它们在僵持，基本上都不会有损伤，这里就要考考玩家，这是为什么呢？（众人10分钟沉默以后）因为它们都是轮胎系的嘛。



▲战车驱逐车打击履带式车辆的效果十分有效。

文 ChinaGba 一揞黄土，零式 编 铭风



牧场中的称号（三）

继续上一次的称号讲解，本次所提到的称号都是取得难度比较大的，也可以算是究极的称号。

发掘类：难点在于如何到达最上级矿场的65535层。	
初级发掘师	到达初级矿场最底层（10层）
中级发掘师	到达中级矿场最底层（255层）
上级发掘师	到达高级矿场最底层（999层）
最上级发掘师	到达最上级矿场最底层（65535层）
发掘名人	发掘现场以及矿场中埋藏的宝物全部入手
发掘勇者	矿场中所有种类的敌人均消灭了一名以上

对于最上级发掘师，建议在冬天时去取得，因为到达最底层，最快也需要游戏中的时间3个半小时（此为理想时间，每次可利用陷阱跳300层，且每层均能顺利找到陷阱，途中不因取得矿石而浪费任何时间），另外准备充足的恢复药（200个以上黑色草）以及带上减少体力、疲劳消耗的帽子类装饰品也是关键。即使如此准备就绪，面对这60000多层也不是件轻松的事，主角需要反复与敌人对战、找陷阱，稍不留神还可能会晕厥在矿场深处（玩家也要小心头晕）。如果想尽快到达底层，切记一路上不可多恋战，除了追求完美的玩家，这个矿不建议新手玩家去挑战，以免得挖矿恐惧症。

のLv	NORMAL	BIG	CAN	ALL
Lv 91	○	○	○	○
Lv 92	○	○	○	○
Lv 93	○	○	○	○
Lv 94	○	○	○	○
Lv 95	○	○	○	○
Lv 96	○	○	○	○
Lv 97	○	○	○	○
Lv 98	○	○	○	○
Lv 99	○	○	○	○
Lv100	○	○	○	○

另外，每次走下楼梯或跳进陷阱，游戏时间经过1分钟。如果行动不够迅速而使主角在第二天的AM6：00仍停留在矿场内，会引发主角无法动弹的BUG，保险起见，建议清早起床后便去挑战高级矿场，一般来说下午即可到达底层。

作物类：难点在于培养到100级作物所需要的年数。

XX（作物名）博士：该类作物LV1～LV100均已经出货过至少一次。

XX包括：かぶ、じゃがいも、きゅうり、いちご、きゅべつ、トマト、とうもろこし、たまねぎ、かぼちゃ、パイナップル、なす、にんじん、さつまいも、ほうれんそう、ピーマン、ムーンドロップ、ピンクキャット、青マジックレッド、赤マジックレッド、トイフラワー、もも、バナナ、オレンジ、りんご、ぶどう、しいたけ、ドクツルタケ、まつたけ。

XX（作物名）贤者：该类作物的巨大型



LV1～LV100 均已经出货过至少一次。

XX包括：かぶ、じゃがいも、きゅうり、いちご、きゅべつ、トマト、とうもろこし、たまねぎ、かぼちゃ、パイナップル、なす、にんじん、さつまいも、ほうれんそう、ピーマン、ムーンドロップ、ピンクキャット、青マジックレッド、赤マジックレッド、トイフラワー。

是否考虑去挑战LV100级的全出货？是否考虑过所有作物所有等级的巨大作物全出货？MMV也为这样的究极玩家准备了究极的称号。对于博士类，需要注意的是，しいたけ、ドクツルタケ、まつたけ三种菌类要求S、M、L型均达成LV1～LV100后方可得到博士称号。而对于巨大类，只有室外生长的作物才有一定几率产生巨大的变异，其中属赤マジックレッド最为难得。赤マジックレッド由青マジックレッド变异得到，1/255的变异几率、1/255的巨大几率，再加上恰好在2×2的格子中同时变异的几率……即使数百年只怕也难得。

动物产品类：难点在于动物参赛获胜所需要饲养的年数

XX（产品名）博士：该类产品S、M、L型均已达成LV1～LV100级的出货

XX包括：鸡の卵、アヒルの卵、マヨネーズ、牛乳、チーズ、ヨーグルト、羊毛、毛丝玉。

动物产品同样根据所饲养的动物等级而分为LV1～LV100，全部出货后得到博士称号。动物类只有参加一年一度的动物评选并赢得冠军才能提升1个等级，然而冠军的要求是动物好感度达到1000，即10心。对于鸡鸭等需要两年左右才可能达到，而它们的寿命只有3～5年，所以连续几年获胜的可能性很小。而牛羊相对容易一些，1年半左右即可达到10心，寿命也比家禽类高出2～3年，连续获胜是迅速提升产品等级的最佳途径，但缺点在于牛羊的怀孕期较长，所以需要玩家及时留下高等级的后代。

在精灵商店出售的牧场套卡共5套，每套608张（MM版625张）。在商店里出售的卡片一次可购买5张，可能有重复，其中黄金柄的出现几率最低，收集全也并非易事。



卡片类：难点在于完成持久战的耐心。
纸の牧场カード名人
[纸柄（COM）]的卡片全部收集
草の牧场カード名人
[牧草柄（UN）]的卡片全部收集
木の牧场カード名人
[木材柄（RARE）]的卡片全部收集
石の牧场カード名人
[石材柄（VERY）]的卡片全部收集
黄金の牧场カード名人
[黄金柄（SUPER）]的卡片全部收集
牧场カード仙人
所有种类卡片均收集完成，即已经得到上述5种称号后

其他类：根据牧场中的行动而得到的其他称号，得到的难度也较高。

カレーの神样：所有咖喱相关料理均已做出

所有料理包括：カレーパン、カレーまん、ドライカレー、カレーうどん、カレーライス、青カレー、绿カレー、赤カレー、黄カレー、橙カレー、紫カレー、蓝カレー、黑カレー、白カレー、虹カレー、究级のカレー、至高のカレー。

料理贤者	所有料理均已做出
DVD王	所有种类的DVD均已购买得到，共18套DVD，最后一套需要游戏19年后方可收集到
亿万长者	持有现金达到10亿G
亿万长寿	游戏255年以上

掌门人



再次向各位掌门人问好，开学后不知大家有没有融入新学期的学习生活呢？近来的气候比较恶劣，北方刮沙尘暴，南方则气温陡降十摄氏度。外出的朋友们在觉得带哪个机器出行前，也别忘了防风沙及防降温等的准备。

小编中用的最多的是哪个机种？
小编中NDS上流行什么游戏？
小编们都会说日语么？
小编们一天玩几个小时游戏？
小编们拿多少薪水？
当小编有什么要求？我也要当！

内蒙古 贾雨林



马修：统计一下，好像是NDS和PSP持平，其实，很多人都是像马修这样各机种通吃的；NDS上的流行游戏嘛，除去工作外，业余时间大家在NDS上还真是各有各的喜好，比如马修好《超级大战争》，铭风喜欢《欢迎来到动物之森》……至于日语，算是都会说；至于游戏时间，不一定啦，多的十几小时，少的可能一天也碰不到；满足当小编的条件嘛，留意我们的招聘启事，或先参加阳光学员计划；至于薪水，来了就知道了。

最近我竟然梦到NDS了。由于前一天通宵玩游戏，我在上地理课时不知不觉地睡着了。在梦里我梦到我班的同学聚在一起联机。我十分想融入进去，但是……我没有NDS啊！当时的郁闷的感觉你们一定能体会吧。此时突然传来一个神秘的声音："想要NDS，就把书翻到253页，从第二行读起。"

"啊，还有这么好的事。"我想到，但突然发现不对劲……果然，清醒后发现老师站我旁边。（哭）没办法了，赶紧拿起旁边的书翻到253页。疑？中奖名单？完了，把书带错了，谁叫偶每本书都用一样的包书纸啊。最后的结果就是我站了一节课。但是我觉得这个梦还是有点启示的，想要NDS就看中奖名单。这不就是说要靠中奖嘛！所以，各位小编，拜托了，这可是神的旨意啊！



广州 刘宇



铭风：故事很有意思，在N多要求中奖的读者当中比较突出！不过说到中奖，求小编也没作用的，毕竟机会是大家的……对了，包好的书外面记得写书名，否则很容易混淆，碰上严厉点的老师就完了。

哎！高三的生活还真是辛苦呢！为了读个好大学，以后当个好小编，我不得不放弃了购入PSP或NDS，不过身边还有一台可爱的小神游SP陪伴着我。学生毕竟要以学为重，烧录卡内装的都是一些通关要求一小时以内的游戏——《KOF EX2》、《纯情房东俏房客》……回想当年玩《超级大战争 2》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》的岁月，真是觉得今非昔比。再看同班的PSP拥有者的爽样，不由得心酸……哎！不过我还是抽出一些时间来阅读每一辑的《掌机王SP》，可谓是苦中有乐。

最近我心血来潮，用SP烧录了汉化的《纯情房东俏房客》。不料被身边一“游妹”发现，夺机而去，并以刀架在我脖子上要求将256M空间的烧录卡全部装满恋爱游戏。我敌不过，只得从了她。SP羊入虎口之后，我不得不翻箱倒柜找出昔日的GBA，并借了朋友的《牧场物语》来玩。不料又被发现。“怎么你给我的游戏中无此游戏？哼！”（一顿狂扁）……哎！

可想而知，如果我买了NDS，又玩的是《任天狗》之类的游戏的话……

柳州 御剑乘风


海文： 经历过高考确实能让人学会不少东西，“合理地安排自己的时间”便是其中一条。相信每一个高三考生都能修得这项“特技”。(^_^)


铭风： 你的这个“游妹”还真是难伺候啊……

现在已经很少打RPG了，无论剧情如何，基本上对RPG以及SLG（《机战》）等都出现审美疲劳，剧情都相似，正义灭邪恶，实在令人提不起兴趣，想通关只要练一下级，S/L就可以了，麻烦且无技术含量，唉……

四川 关志良


海文： 说起来自己也是很久没有玩日式RPG了，最主要的原因还是自己的心理年龄也早已过了会被一般的日式RPG打动的时期了……还好有《女神侧身像》这样与众不同的经典值得体验和铭记，不过下一次玩到这样超凡脱俗的RPG又会是什么时候呢？我也不知道，生活中很多东西是可遇而不可求的。


马修： 引用某编的一句口头禅：“人生往往就是这样的。”游戏嘛，玩的就是个轻松休息，觉得累了就换换别的类型游戏玩，或干脆去旅游、看电影，总之，大家打游戏一定要玩得轻松就是啦。

半年前，当我没日没夜地玩GBA的时候，总觉得游戏是我生活中必不可少的一部分，但后来因为毕业的缘故，GBA只得还给了同学。一直到今天，当我重新拿起GBA时，再也没有必不可少的感觉了，我明白了游戏只是满足生活需求后为消磨时间才出现的，于是我没有玩多久便把它还给了同学，并对他说了句：“别沉迷游戏。”

广东江门 赵源辉


雷伊： 游戏本来就是我们生活中的一件调剂品，适时地玩一下才能够体会到它的精妙之处嘛，整日整夜地玩自然会产生厌倦。红烧肉自然好吃，但要是让我们每顿都吃的话肯定也会产生厌恶感的。其实对很多玩家来说，游戏已经是他们生活中的一个重要部分了，但是切记，绝不应该把它当成是最重要的部分，游戏以外的世界很精彩！



最新一辑《掌机王SP》中发现了关于马修大人的天大秘密！大家有没有注意，在最新一辑《掌机王SP》中，马修评测NDSL时，把NDSL和NDS在黑暗中做亮度对比，用的是《超级大战争》，还说啥天很蓝云很白……大家看一看那张图，全指挥官中的BOSS地狱乌兹是没有的，难道说，马修连HARD都没打通吗？邪恶的想法……

levelup 爆脑



马修：呵呵，被发现了。确实没有打通HARD啊。对于特别钟情的游戏，马修是从来不会将之囫囵吞下的，而是细细地慢慢地玩。这样玩才能尽多地挖掘出游戏的乐趣，并也让自己心仪的游戏长时间陪伴自己。这其实是一种游戏态度——治疗因快速通关及游戏过度引起的大作疲劳综合症有特效。

《怪物猎人P》的主角是不是很找抽？每次用完道具后都要学阿诺摆个POSE，然后就被更加二百五的大怪鸟之流以更加傻的姿势冲过来撞晕，然后再被连击到坐猫车。你说他吃完就吃完了嘛，还摆那个姿势有啥用啊，有时我真想冲进去剁掉主角！我总想，如果我在游戏中喝完药一定不耍帅，100%躲过刚才的那招。

levelup riods



胧月：想必所有《怪物猎人》玩家都有类似的痛苦回忆，我们可以把这个理解为厂商出于平衡性的考虑，或者说是游戏本身在操作方面的高要求。原理跟大剑挥动时的硬直其实是一样的，试想在没有“磕药”硬直的情况下，杀龙的难度会下降多少？

本来我是不想买32辑的，原因有二：1.手头实在太紧；2.临近期末。但是，当我踏进书店的时候，第一眼看到的居然是《掌机王SP》32辑上有一个极具诱惑力的红包！当时我想：“难不成里面会有那熟悉而又陌生的票子？”于是我不顾风度，三步并作两步走，向目标冲去，如果不小心绊倒的话，我也会毫不犹豫地连滚带爬地奔向前去的！在我那视死如归的意志力作用下，我如愿地买下了它，太好了！

回到家，拆开包装袋，望着鲜艳的红包我口水泛滥。我用颤抖的左手慢慢打开红包，里面竟然是空的！虽然如此，小编们的一片苦心我依然很感动。

福建 吴凌翔



胧月：其实这个红包的目的，是让亲爱的读者大人寄票子给我的，本人的联系地址是……（被众编群殴。）



马修：过年了，给每个读者都赠个红红的小包，图个吉利而已嘛。

去年某日，偶照常给老爸去买报纸，在排队等待时无意间看见了《掌机王SP》，便毫不犹豫地买了下来，打开书一看，原来还可以参加抽奖，便问BOSS今天几号，得到的回答是：2005年12月15号，再定睛一看此书，是第29辑（规定12月16日就要把抽奖的信寄到），哇，我狂晕。再仔细看书的薄膜包装已经面目全非，所以BOSS是绝对不给换的，再一看书架上赫然摆着另一本书，是第30辑，我倒！不过好在我并不是为了抽奖而买此书。

北京 巩宽心



马修：不要因为错过某辑抽奖而郁闷，抽奖是每辑都有的。再说，抽奖确实是一个回报读者的活动，无论中奖与否，也不必为此有太多的患得患失。相信自己，心仪的掌机迟早会入手的！

与书店老板的对话



马修： BOSS发怒固然不对，但您这么的也挺考验BOSS的忍耐度哦。不管怎样，小编还是感谢大家能如此支持《掌机王SP》！

我要感谢读者服务部的各位。因为，我第一次中了五等奖，却由于自己的疏忽写错了地址，导致没有收到奖品。郁闷之余，便给你们写了封Email。没想到第二天，竟然就接到了一位声音非常好听的MM的电话，告诉我说会再给我寄来，并特意更正了地址，我真的非常感动。读者服务部的小编们如此地认真敬业，如此地为读者考虑，真的令人感到温暖。现如今，我已经收到了奖品，是一个《最终幻想》的手机挂饰和一个GBA的护腕，很开心。

太原 田敏

胧月： 制作本辑的时候恰逢三·八妇女节，在此向远在兰州的女同事们致以节日的祝福。同时还想说，胧月等出现在书面上的小编只是《SP》的一个部分，大家阅读《SP》的时候也请感谢一下那些默默无闻、辛苦工作的服务部同志们哦。

那天偶然看见一个校友在看台上玩掌机，他身后还有好几双眼睛在盯着他手里拿的东西。我心想：什么啊！那么神奇！同是掌机爱好者的我很快冲上去，一看，哇！PSP（差点叫出声来）！总算亲眼目睹PSP的神采了，然后就呆呆地站着看了半天……

四川 黄祖华

海文： 想当年自己第一次看朋友用GBA玩《快打旋风》的时候，那种感觉也和黄玩友差不多吧，居然能在掌机上玩到和街机上相差无几的游戏，那种震撼的感觉至今还记忆犹新。当时觉得能有一台GBA简直是无比幸福的事，过了几年之后，GBA不也随处可见了吗？不用羡慕别人，相信有一天PSP也肯定会像GBA那样普及的。

马修： 马修小时开运动会时看别人玩“俄罗斯方块”的羡慕之情也是至今难忘。所以看到黄祖华朋友的来信也是理解万分，掌机进化，但玩友们对新掌机的渴慕之情是不会变的。祝黄玩友早日拥有自己的PSP。

有一天，在学校上计算机课时，偶然发现老师兜里有一个黑色的砖头状物体，再仔细一看，妈呀！这可比一块砖贵上千倍，一台PSP（老师是一个刚毕业的酷男老师）！不料他看见我在玩GBA模拟器上的《光明之魂》，便立即命令我将之删除。（苦命啊……我好不容易下载的。）

北京 谭焜

海文： 看来这个酷男老师对你还是很够意思的，只是叫你删游戏了事，要是心眼小的人说不定就要在考试的时候整你一下，那时候麻烦可就多了。随着当年玩着游戏长大的一代步入社会，相信会有越来越多的老师或是其他一些原来被认为是和游戏绝缘的人会改变对游戏的看法并认识到游戏的魅力。不过本着对读者负责的精神，我还是要善意地提醒一下谭玩友，上课时还是要做该做的事哦。

短信快报

短信平台更加方便了大家与小编的交流，感谢并欢迎大家继续热情参与。

大家注意，从本辑开始短信快报及短信意见等的发送方式做如下变动——**编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605，**请各位玩友在用短信联系我们时注意！

《口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队》什么时候会出中文版？

长春 135XXXX6086

这个啊，要看有没有汉化组来汉化了，现在神游官方并没有推出本作中文版的消息。

有没有爱好游戏的MM啊？有的话发138－14971123交流交流吧！

苏州 138XXXX1123

结识玩家朋友的话，交流空间才是最理想的场所嘛……

现在杭州的NDS最低价格是多少？《苍月的十字架》汉化版卖多少钱啊？

杭州 135XXXX7946

来自于市场扫描的报价，无论NDS还是iDS，都卖1050元。《苍月》汉化版大约100元（汉化版是D版）。

您好！我很喜欢运动，能介绍一些运动游戏吗？尤其是棒球！能登一些掌机的购信息吗？谢谢。

秦皇岛 139XXXX7215

有好的运动游戏小编当然会给大家介绍啦。至于掌机的邮购信息，目前还无法随意刊登，而且建议您最好是当面挑好机器。邮购过来的机器首先就等于自己放弃了付款前如坏点检查、按键灵敏度等一系列的权力。

我希望得到PSP。

南充 138XXXX8838

那就多多参与抽奖吧。参与得多，中奖的几率自然也大。

我买的PSP虽然是新的，为什么主机编号和包装上的编号不一致？

常州 139XXXX8789

很正常的，像PSP这样的掌机，从日本到香港的二级经销商手中后，便将机器和分开包装分开，运往广州、深圳等城市，然后运往内地城市……将主机和包装分开是为了“发货”方便，但不要指望各级经销商再给你逐号对应地装进去。因此新主机和包装编号不一致的现象已经司空见惯了，要怕买旧机器就多注意些其他方面吧。

小编们好，我想问一下，万一我中了奖，你们怎么给我？

常州 139XXXX0611

会根据你提供的详细地址来给您寄奖品，如果中奖品是主机，还请各位幸运儿打电话联系我们以确认您的地址。

各位小编过年好！祝你们在新的一年里工作开心，事事顺心！去年我的运气极差，先是PS2被盗，后是电脑显卡超频烧毁，后来又是女友分手，唉！

西安 134XXXX0331

迟收的新春祝福。说起来现在叹气的人很多。用来缓解缓解压力也好，其他也好，不管怎样，还是让自己自信起来，勇敢地面对今后的挫折和困难吧。

玩画面，玩不过CG电影。玩剧情，玩不过动画小说。在游戏里，我们能玩的只有创意！玩纯粹的游戏时的快感也是剧情画面所比不过的。

广州 136XXXX6740

呵呵，这就是游戏的最核心的魅力所在——由自己去亲自参与冒险和战斗！

《掌机王SP》可以刊登更多PSP的游戏吗？祝《掌机王SP》蒸蒸日上！

东莞 134XXXX8343

这要看当辑的各游戏平台游戏所占的比例了，只要有好作品，无论什么机种，都会制作；普通的二线游戏也会大都给大家做介绍。

我想问一下港版的PSP好还是原装的PSP好？

苏州 139XXXX3251

没有什么区别，不过港版比日版要贵些。

再过5个月，我的GBA SP就要3岁了。GBA也已经过了他4岁的生日。看着他们破旧的身体，想起了他们给我带来的快乐，还真舍不得让他们退休。

江苏 姚晓杰

海文：看得出姚玩友也是一个感情丰富的人啊。毕竟能陪自己3、4年并且一直带给自己快乐的东西真的不多，就算以后GBA上面不再推出新的游戏，也一定要保留好你的GBA和SP，当几年之后再把他们找出来拿在手中时，你肯定能有更多的体会。

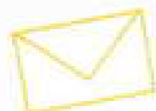


众小编，你们好，听说你们工作很辛苦，平时很缺乏运动，这样不行啊。知道你们吃的肯定没问题，关键是要多运动。我看众小编基本都有武器，应该不是摆设吧？没事耍一耍武器也行；还听说小编小编天天上下楼都乘电梯——走楼梯呀，现成的运动为什么不去做呢？

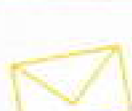
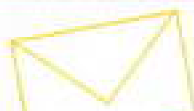
NDS LULU



**马修：**刚才去其他部门，被同事说“又胖了”……虽然现在有点超脱了胖瘦的顾虑，但多少还是有点怀念没胖前的自己。LULU玩友提醒得对，大家也都注意多锻炼吧。爬楼梯的方式不错，值得考虑。引用一句马修自己在某处的话：“谢谢大家的建议。”（=ˆ ω ˆ=）

《掌机王 SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购：《掌机王 SP》第5辑、《掌机王 SP》第9辑、《掌机王 SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王 SP》第22～28辑、《掌机王 SP》第32辑、《掌机王 SP》第33辑、《掌机王 SP》第35辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



继续期待大家的意见和建议



大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址：请参看邮购信息。

短信：编辑短信“JCPK+你想说的话”，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王 SP》征稿启事

《掌机王 SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王 SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

栏目主持 胧月

levelup.cn 坛友互动专栏

配合改版，"坛友互动专栏"加入了"牢骚馆"和"邪道偏方"两个新的小栏目。板块虽不大，仍旧可以把大家的心声和灵光一闪后的秘技分享给更多的读者朋友。顺便，大家在泡坛子的时候也请多多参加LIKY和马修的置顶讨论帖，那里是和小编们最直接的沟通平台。

被元宝砸中了！什么世道，要买2.5，反而入了1.5！

今天陪我两个同学去买PSP(两个都买)，早早的来到了一家店里，由于现在1.5的行情仍然看涨。两人都决定买2.5的机子，经过几轮的筛选，我的两个同学各选定了台无坏点(在我看来是暂时没发现罢了)的机器，并且一个以200的价买了廉价版的《山脊赛车》，一个以300的价买了《怪物猎人》还以750的价买了根2G棒，高高兴兴地回家了。回家后，离奇的事发生了！买了《怪物猎人》的那个同学突然发现他的机器无法运行游戏，要让他升级，他赶紧打电话给我，我开玩笑的说：你的机不要是1.5的哦！挂了电话后不久，在QQ上他打了这么几个字"VERSION 1.5"我顿时无语……我只能说，他捡了个里面是空的皮夹子！后来，我对他说，为了《怪物猎人》，你还是升了吧！

1700的1.5豪华版！我想，现在哪也买不到了吧？

srw321

NDS可治疗老年痴呆症？日本医院新服务曝光。

Dailytech报道，一些日本医院开始提供任天堂DS掌机及脑力训练软件的出租服务，以帮助老年痴呆症患者。一款任天堂DS游戏（编按：即《成人脑力锻炼DS》）被赋予了一项有趣的任务：帮助日本老人战胜痴呆症。一个著名的神经学家为该游戏设计了一系列脑力测验，主要针对45岁以上人群，其中包括快速准确地完成各种谜题，或是解决简单的数学问题，以及绘画等。开发组首席科学家说："这个游戏无法治愈老年性痴呆，但对大脑却是一种很好的刺激形式。"



infant

回复摘录

是么？那我的IDS要玩到我挂喽？

ResidentEvil

厉害的饿，中国的敬老院也可以借鉴一下。

Monme

牢骚馆 将自己的不爽说出来！

今天小白的伙伴牺牲了

小白的耳机被家里的狗咬的都是洞，已经不出声了。看它咬得津津有味，我都快要气得吐血了。

shenmueyang

抱怨一下现在的NDSL的价格！

真火大，真难受啊！自打我1月初开始准备入手NDS，就听说了NDSL的风声。打我1月下旬准备购入NDS的时候，NDSL正式公布了。我等啊等，等啊等，NDSL终于发售了，可价格不得不让我再等——原价1200的东西卖2000，我虽然有这钱，但也不做JS的牺牲品啊！从目前的情况看，也只能等了，因为我想要的海军蓝还没发售。

bruticus

邪道偏方



妙招！有小白的进来瞧。

小白的摇杆很容易脏，我有一个妙招蛮灵的。先把摇杆弄干净，然后用女朋友的透明指甲油涂到摇杆上——稍微多涂点。这样摇杆就不容易脏了，就算脏了，用布一擦就干净了。以上纯属个人观点，出了什么意外，后果自负。（编：台词被抢了 -_-b）

shenmueyang

热点大家谈

一年之计在于春，新的一年开始之际，让我们继续关注业界风云变幻，继续畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 NDS的触摸屏

和早已被大众习惯的方向键加功能键的游戏操作相比，NDS的触摸屏操作显然更显另类，一年多过去了，NDS的游戏也发售了300余款，玩了这么久的NDS，你觉得NDS的触摸屏的实用性到底有多大？创新多点，还是鸡肋多些？哪个游戏让你觉得NDS的触摸屏功能发挥得最好？哪个游戏让你对NDS的触摸屏功能怨念极深？

当然是创新，应该说所有游戏中出现的触摸屏操作都是一种创新。

病态天使

关键是怎么利用的问题。触摸屏这东西其实对RPG而言对某些操作或许是可以简化，但对ACT而言刻意的加入触摸这个概念或许有写生硬。要说对触摸屏怨念极深——那肯定是《恶魔城》。

bobxu

希望NDS能够让玩家自由对调十字键跟XYAB键位置，因为有些游戏实在是欺负左撇子……

黑衣蒙面人

目前最好的，我个人觉得是《银河战士 猎人》。另外，如果出个做饭的游戏，再对应振动卡，掂锅、翻炒、搅拌……绝对有感觉！

双吉男孩

我觉得像《应援团》这样的MUG是很好地利用了触摸屏功能，另外《触摸卡比》和《耀西》也很好地把ACT融入触摸屏功能！不过如果纯粹是为了触摸而生硬地加入这个要素，我觉得反而不好，当然触摸功能是很重要的一个组成部分，但是重点还应该是双屏，毕竟NDS是叫Nintendo Dual Screen，而不是Nintendo Touch Screen。

TyrantTse

ACT除了像《触摸卡比》之类的很好玩外，其他传统的ACT都没必要的……

PC菜鸟

鸡肋？是那些游戏没把握好罢了。创新！《任天狗》和《应援团》最能说明这点！

KYO

我觉得DS可以做那些PC上用鼠标操作的那类ACT(比如大菠萝类型)。

mjnaur

《应援团》的触摸屏运用的非常好，玩的时候非常High，不觉得么？

越前の龙马

触摸屏用得最好的当然是《瓦里奥制造》。哦，对了，运用触摸屏和触控笔的话，NDS还能玩到《魔兽》之类的游戏。

狼天下

有《应援团》，NDS就无敌了！

wuhaixin

用触屏玩《失落的魔法》爽啊！

felix37837

个人认为很不错……不但使游戏的玩法更加新颖，还对以后NDS提供上网服务（浏览网页等）起很大作用！（直接点击，方便呐。）

zhuzhi9

估计出个射击游戏也能好点吧。

小菜鸟

其实游戏只要好玩，不一定非得用上触摸屏，《SONIC》就是个很好的例子！

皓月当空

充分体现或完全利用触摸屏功能的有《直感一笔》、《瓦里奥制造 摸摸乐》、《应援团》、《为你而死／生》……（还有几个就不一一举例了。）

比较能体现触摸屏功能的游戏有《恶魔城 苍月十字架》、《洛克人EXE5》、《圣剑传说DS 玛娜之子》……

基本没用或只用少部分的有《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队》、《马里奥赛车DS》、《索尼克 冲刺》

NDS能给我们带来一个新颖的游戏玩法，已经是最好的了。但对于游戏，如何能充分利用NDS触摸屏功能的，也只能看那些游戏制造商的聪明脑袋了。

Zero013

《应援团》、《为你而生／死》，触摸屏的应用都非常有意思啊！有创新，让我100%投入哦！

破灭的轮回曲

用触摸来打《机战》应该不错。

日月精灵

本辑热点话题

本辑热点话题

EZ MINI的首批游戏已经公开，以下分别是盛大的《传奇世界》和《梦幻国度》，更多EZ MINI游戏可以登陆官方网页（http://ezmini.sdo.com/home/Game.asp）查看，欢迎大家来继续讨论EZ MINI及其游戏。





参与方式

短信：编辑短信“JCPK+你的看法”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在3月20日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

小编寄语



马修

◆最近有点玩物丧志，搞得睡眠严重不足，看来得好好自我约束一下了。

◆近期游戏进度：《超级大战争DS》凑齐了全部女装，奥拉夫、彼德曼这些军人气质十足的男子也都到了十级，目前正在用基珀和福莱克这两个黑洞傻瓜；《战国无双2》呢，尽管不少朋友都拿全了四级武器、踏翻了无限城，但本人仍我行我素地慢慢打，好游戏要细细品尝嘛。顺便期待一下3月下旬的PSP版《真·三国无双 二度进化》。

◆春天来了，希望某些原本以为逝去的事物会随着天地万物的复苏而再现生机和希望。

◆刚晴了两天，天就又阴冷下来。虽说没有了晴天的爽朗和阳光，但却别有一种山雨欲来的壮美。





LIKY

◆本辑《掌机王SP》进行重大改版，而且价格降了下来，对于广大经济不宽裕的学生朋友们来说，这应该是一件大大的好事了。虽然页数也变少了，但是，《掌机王SP》的品质是不会变的，我们今后会浓缩更为精华的内容奉献给大家，给大家带来更多精彩，希望大家一如既往地支持。

◆中国移动推出了包月查询的服务，推荐大家都查一下（发送0000到186201），LIKY前两天一查，竟然发现已经定了两个不知名包月短信，气愤，自己一直都很小心的，不知道什么时候中的招。这里再次提醒大家，陌生短信谨慎回复。



雷伊

■原本看到一款自己期待（或者说YY）了数年的作品正式公布时心情应该是非常激动的，但当我看到PS2版的《PERSONA3》时却怎么也开心不起来。副岛成记的人设虽然也挺不错，但却与《PERSONA》原本应有的风格完全格格不入。当看到一个原本有着自己独特风格的游戏因为不得不向商业妥协而走大众化路线时，最感到惋惜的应该就是那些跟着它一路走来的忠实FANS了吧。现在惟一的希望是这款没有了里见直和金子一马的《PERSONA》能够尽可能地取得良好的市场成绩，好让Atlus能够有充足的信心和资金去搞下一部"《真·女神转生》系列"作品，当然，人设千万要继续请金子一马来负责。





海文

※《女神侧身像 蕾娜斯》终于发售了！玩过以后不由得再一次对这款浑然天成的游戏脱帽致敬，不过作为移植游戏，游戏的画面显得有些模糊，显得颇为扫兴。当然，只要能够投入到游戏剧情中的话应该说是不会在意这些瑕疵的。

※最近不少朋友都完成了自己人生中的重大"进化"，在由衷地祝贺他们之后，也审视了一下自己，顿时觉得自己也有必要加快前进的步伐了。

※最近一段时间天气变化非常明显，各位读者可一定要注意不要感冒哦。



胧月

★上周末去东门购买游戏时，在宠物店里看到一只小萨摩耶。这小家伙既可爱又聪明，加之本身就“眉清目秀”，一下子就把我萌倒了。是以近日每到午饭时间总和紫枫就狗狗的问题聊得不可开交。

★某朋友用QQ传来自唱的米娅版《静かな夜に》，听毕大寒，违心奉承曰：“您不愧是御姐她姐。”随后她又传来另一首自唱，听毕再寒——凭良心说这次真的很接近原唱了，不过原唱貌似是个男人……

★话说玩《怪物猎人P》拿着真·黑龙枪、穿着麒麟装刷电龙居然都会挂掉一次，我果然天赋异禀。那个……LIKY，请不要在一旁鄙视天赋异禀的人。(—_—b)



▲“长得萌不可以啊？”



紫枫

◎3月12日，老妹结婚的“大日子”，莫名其妙地被抓成了“亲友团”成员，偶们这里俗称“酒保”的行当，大致就是干些替新郎新娘喝酒的勾当，心怀忐忑，不知还能不能活着回来做下一辑，大家保佑偶吧，阿门……

◎家乡的天气比深圳冷上不少，穿着短袖离开公司，到家之后已然是毛衣秋裤还要面临着瓢泼大雨，心里就一个字：惨啊……不对，这是俩字……

◎离家的前一天，P少爷喜得贵子，无奈不能在家里照顾，拜托了胧月代为照顾，据说目前情况还算顺利，希望等到回来的时候，可以看到P少以及它那个长得一模一样的小兔，大期待啊。

◎土豆前日不慎弄伤前腿，带至医院一顿拍片、打针后回家，医生说没事，但是这几天一直都瘸着条腿在屋里晃来晃去，一直在怀疑它是否装病出来以骗取那每天多出来的两根火腿肠……



软饼干

★前几天气温还挺高，身边的几位仁兄都换成了衬衫、汗衫等夏装还一直说热。在截稿的前几天，气温骤降，又是下雨又是刮风的……

★闲暇的时候在玩NDS上的《幸存少年 迷失蔚蓝》，初上手觉得很简单，不过玩着玩着就不对劲了，男女主角时不时就饿趴下了，不过当我知道了复制无限食物的秘技以后，哼哼……

★马修同学每天晚上回宿舍必做的两件事：上半夜玩《战国无双2》，下半夜玩《超级大战争DS》。

★非常想念家乡的好朋友们，虽然平时在QQ上也能一直交流，不过想家的情绪却似乎越来越严重了。我要感谢一直支持我工作的老妈和一帮无厘头的死党们。

铭风

◆其实《圣剑传说DS》的系统还可以，不过剧情太简单了，迷宫重复性高过头了。所谓期望越大失望越大，这么没有系列特色的东西被大家说差也属于正常吧。

◆雷伊早就卖了NDS等NDSL了，而海文也在看到NDSL的当晚问大家二手的机器能卖多少钱。其实我也想卖，不过现在卖掉了就没东西玩了。NDSL啊NDSL，快降价吧。

◆为什么《英雄传说6》和《FF XII》的发售日要隔这么近啊，为什么双修日只有两天，为什么一天只有24小时……决定了，双修日把这两个游戏通了，一天一个！（众人：做梦！）



Welcome 交流空间

突然袭来的寒流让天气变得好像冬天一样寒冷，尽管深圳的冬天比较“伪非”，不过对前一天还穿两件单衣的小编们造成了某种程度上的打击。临近截稿时感冒真不是一般的辛苦……各位也要注意身体哦。

姓名：李峻颉　昵称：老大
性别：女　年龄：19

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《塞尔达》……很多很多，差不多ACT我都喜欢
地址：江阴市第一高级中学三年7班
邮编：111000
QQ：78023810（各位朋友先不要加，本人由于记忆稍差，密码忘了，但是正在破解ing）
想说的话：过年了，大家吃好喝好，喝好吃好。过完年，大家看好玩好，玩好看好。

姓名：吴媛　昵称：Shine
性别：女　年龄：19

拥有掌机：GB、GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》
地址：浙江省湖州市长兴县长兴中学高三（17）班
邮编：313100
想说的话：月月都买《掌机王SP》，夜夜都想PSP。希望能中个PSP，让我充满动力地去迎接高考。

姓名：黎昂　昵称：阿修罗鬼丸
性别：男　年龄：25

拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《塞尔达》系列、《瓦里奥》系列、《合金弹头》
地址：湖南省长沙市天心区书院南路68号兴万家商业发展有限公司收货部
邮编：410000
Email：leon55007@sian.com
QQ：399408478
想说的话：我一定会买《银河战士Prime 猎人》，到时希望长沙有DS的朋友能和我联机。

姓名：李斐炜　昵称：幻也
性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：江苏省江阴市人民东路413弄27号
邮编：214400
电话：0510－86477716　QQ：601273901
想说的话：这么冷的天气写字真是折磨人，希望广大喜欢掌机的朋友加我QQ啊。

姓名：郑国强　昵称：龙啸九天
性别：男　年龄：21

拥有掌机：无（虽然曾经辉煌过……）
喜欢的游戏：《WE》、《黄金太阳》、《机战》等
地址：山东省济南市天桥区官扎营后街庆笙巷7号南屋
邮编：250031
想说的话：希望结交天下广大的游戏玩家，同时祝愿《掌机王SP》的众小编们在新的一年里福旺、运旺、身体旺。

姓名：崔国盛　昵称：异之星
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《机战》
地址：内蒙古呼和浩特市第十四中学高一十班
邮编：010010
Email：8wy166436@163.com
QQ：448035346
想说的话：快乐地玩下去，才是真正的王道。

姓名：郑雅智
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机动战士高达SEED》
地址：广东省湛江市霞山区工农东二路37号游士乐宿舍1幢101号
邮编：524000
QQ：546494023

想说的话：我想要PSP！

姓名：罗广业 昵称：火影至尊
性别：男 年龄：15

拥有掌机：小神游SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《洛克人EXE》、《牧场物语》、《火影忍者》、《机战》
地址：广东省中山市石岐区河泊大街14号2幢102房
邮编：528403
电话：0760－8843009 QQ：168164970
想说的话：祈求天父做十分钟好人，赐我一台NDS！

姓名：周磊 昵称：可乐加米饭
性别：男 年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：河北省唐山市福乐园202－2－102
邮编：063000
Email：zhouleihappy@163.com
想说的话：月月买此书不容易啊。给我中一次NDS吧，一次就够了。

姓名：黄鸿 昵称：billkamen
性别：男 年龄：19

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《山脊赛车》
Email：billkamen@126.com
QQ：8017518
想说的话：掌机入手，一旦拥有，别无所求。

姓名：陈国新
性别：男 年龄：16

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《牧场物语》
地址：广东省中山市古镇镇曹二村首德路8号
邮编：528421 QQ：330673735
想说的话：我很想《掌机王SP》送我一份新年的礼物。

姓名：程昊
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：所有日式RPG
地址：北京市延庆县康安小区8#208
邮编：102100 QQ：568862399
想说的话：希望和天下所有掌机爱好者成为朋友。

姓名：王智翔 昵称：仙剑の幻想
性别：男 年龄：16

拥有掌机：等我有钱再说。
喜欢的游戏：《FF》、《恶魔城》、《圣剑传说》、《GTA》
地址：辽宁省盘锦市辽河油田第一高中一年十一班
邮编：124011
Email：scplay@gmail.com
手机：13898710159
想说的话：难道说《掌机王SP》没有回执卡？要不然……JS不会拿它卖纸了吧！汗……

姓名：刘杰 昵称：小杰
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBA、小神游SP
喜欢的游戏：《机战》、《光明2》、《传说》
地址：重庆市铜梁县巴川中学2006级6班
邮编：402560
想说的话：人生犹如一场游戏，但不像游戏可以用金手指就天下任我行。

姓名：吕岗 昵称：BYMER
性别：男 年龄：18

拥有掌机：PSP大军预备役
喜欢的游戏：很多
地址：云南省昆明市北站新村一组团一单元501室内
邮编：650051
QQ：124824166
想说的话：天下玩友是一家。

姓名：肖祥龙 昵称：星痕·花鸟风月
性别：男 年龄：15

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《牧场物语》、《恶魔城》、《洛克人ZERO》
地址：广东省汕头市金平区南海路17号201室
邮编：515000
Email：492858425@qq.com
QQ：492858425
想说的话：愿结交天下所有喜爱动、漫、游、影、音的人！

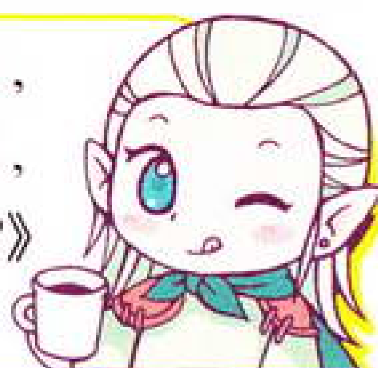
姓名：李奇桂 昵称：牧场
性别：男 年龄：17

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》、《机战》、《恶魔城》、《银河战士》、《塞尔达》……
地址：贵阳市蔡家关校区贵大附中高二(2)班
邮编：550003
QQ：33052161
想说的话：我是活攻略，没有玩不过的游戏。

NDS·PSP 幸运大抽奖

问题地带

大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



我想问一下，《SEED-D》中一共有多少架机体？以前哪辑的《掌机王SP》介绍过这个游戏？

efeyliu

是格斗版的《机动战士高达SEED DESINY》吧？初期有12架，随着游戏的进行，最终有24架机体可选。在《掌机王SP》第8、9辑分别有游戏介绍和挑战模式全部连续技的介绍。

众小编：

大家好！新的一年有了新的掌机，也有了新的问题，所以连同去年的一些“历史遗留”问题一并问了吧。

1.《机战D》中第38、39奖励关卡如何进入？

2.《牧场物语 女生版》中，将小动物放在牧场中（晴天，用石头围起），在晚上不将其赶回小屋是否会有不良影响？

3.听说NDS出改良版了，是真的吗？

yyy

1.38和39两关是开发中被废弃的关卡，需要通过修改才能出现；

2.野狗的影响范围是两格，所以你围得深一点的话就不会受到影响了；

3.你说的应该是NDSL吧。这个主机确实已经发售了，在本辑的《口袋光环》里会有详细的介绍。

因iDS价格暴跌，想入手，但又有一些问题。

1.iDS兼容日版卡带吗？

2.iDS兼容市面上的烧录卡有哪些？

广州 古罗洛



iDS兼容日版卡带，并且对应PassMe2等第二代引导卡，在刷过机后，则可以兼容现有的所有烧录卡，不过刷机后就不能再玩iDS的官方游戏了。

《掌机王SP》的工作人员你们好！我有一个问题，请铭风尽快在问题地带里回答我。《洛克人EXE6》我想去打FORTE SP，可是被电子锁挡住，书上说要集齐所有MEGA CHIP才能通过，可是我搞不清楚什么是MEGA CHIP，请尽快给我解答，谢谢！

广州 崔自立



CHIP就是芯片。而MEGA CHIP则是芯片图鉴中的第二类，就是背景色是蓝色的芯片。



请问一下《洛克人EXE6》中的心灵窗口BUG是怎么回事？我在书上看到这个名词，但一直不理解，请给我解释一下吧。

136XXXXX310



这个是很重要的技巧之一。首先你要装备幽默感的NC，然后使其发生NC错误后就可以获得心灵窗户的BUG状态了。之后就会在战斗中随机出现各种状态。

该形态最大的优势在于可以随机出现的同步和愤怒状态，使攻击力翻倍，如果把握及时的话可以用来秒杀BOSS。不过缺点在于出现的时间比较难把握，很可能等个半天也不出现。

在《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》中一共有27名可选角色，可是故事模式中并没有27个可选，请问是哪几位角色没有剧本？

135XXXXX353



这几名没剧情的角色分别是：战斗用改造魂魄コン，ボニーちゃん，草鹿やちる，有泽たつき和涅ネム。他们应该都算客串的角色，

官方并没有准备他们的剧本。

掌机王的众小编们好，小弟买了《怪物猎人 携带版》，我发现在游戏里有很多装备需要龙骨，这玩艺怎么整到啊？

请问一下《怪物猎人 携带版》中的最强大剑是什么？是怎么入手的呢？

《怪物猎人 携带版》虫子的体液在调和中怎么不能选啊？

多人

这几个《怪物猎人 携带版》的问题就由我统一来回答吧。

1.龙骨这个材料在“大怪鸟之岚”的任务中可以取得。

2.怪物猎人中没有最强大剑这个概念。不同分支进化后的终极大剑通常会附带各自的属性，最好根据任务中讨伐怪物的弱点属性选择不同的大剑。

3.想要调和体液，必须等防具拥有炼金术的技能才行。

小编好！有个问题《铸剑物语 初始之石》中，在水遗迹打倒弓箭少女后到了都是冰的地方，怎么过啊？

137XXXXX223

这里十分滑，移动一下就会滑到另一端。相必你是到不了另一边吧。其实这里只要利用同时按两个方向键可以斜方向前进这个原理就能十分容易地到达另一边了。

请问亲爱的众编：GBA版《最终幻想IV》中在幻兽洞窟遇到的幻兽女王怎么打？我的几个角色都40级了可还是等于送死，太强了。是不是有什么诀窍啊？望小编抽空答复，谢一个先！

136XXXXX073

其实幻兽女王アスラ并不难打，难就难在她会给自己加血并在受到攻击时进行反击。要想轻松战胜她，最好先让莉迪娅学会白魔法リフレク，这个魔法可以反射打在身上的魔法。对着アスラ使用就可以防止她的无赖加血法，不过你也要注意不能用魔法攻击她了。

NDS的《圣剑传说DS》已经出了吧。可是我没钱，所以只能玩玩GBA上的中文版的《新约圣剑传说》过一下瘾，不过玩了不一会儿就被卡了，于是写信来请教一下。就是在拿到火之精灵之后，有个闪着红光的柱子把路给挡住了，此时我怎么攻 击那个柱子都无法造成伤害。本以为是剧情限制，但到处兜遍了也没新剧情发生，请问这里怎么过？

SHINING

这个问题其实很简单。这里其实就是要求你用刚获得的火之精灵来攻击这个柱子，这样你就能学会精灵的使用方法了。至于如何发动精灵，只要按住R键不放，等精灵围着你飘动然后松开按键就可以了。游戏中要用精灵攻击柱子的地方很多，你要观察柱子上的颜色，来判断使用哪个颜色的精灵。



请问在《新·我们的太阳》中如何让太阳都市正中央的太阳 树长大？有人说是根据流程，随着流程的进行我的确成长过两三次，但现在通关后也只不过是绿色的大树而已，而我同学没通关那个树就变成樱花树了。

山西 小志

这个跟你在游戏中吸收的太阳光的格数有关，当吸收的阳光累积到一定程度后，太阳树就会生长了。

《大金刚 摇摆之王》这个游戏比较有意思，不过是不是用模拟器玩会有些问题啊？有时候抓住东西后身体会突然后转，更离谱的是我打到狂风的那关竟然死机了……请问有什么解决方法吗？

广东 刘留

用模拟器玩的话出现这些问题是正常的，抓东西定位十分不准，解决方法就是读取相应的BIOS。

不过狂风关死机这个问题依旧没有办法解决，还是烧在卡上用GBA来玩吧，这样也比模拟器玩有趣许多。

从本辑开始，我们会根据奖品的不同而标注上各自对应的色块以示区分，希望能给大家带来方便。国内的NDSL经过两个星期的热潮，价格也终于渐渐回落了，不过依然高出原价好几百元，能够中二等奖真是很幸运啊。

中奖者的反馈

姓名：林瑾　年龄：20　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：23

地址：福建省沙县第一中学高三13班
邮编：365500
拥有掌机：NDS、GBA
喜欢的游戏：《洛克人》、《机战》
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。
中奖感言：太爽了！如果再中台PSP会更爽……

姓名：李懿　年龄：16　性别：男
奖品：NDS　中奖辑数：28

地址：广东省肇庆市高新技术开发区大旺中学高一9班
邮编：526238　QQ：298040532
Email：bskyp@163.com
拥有掌机：GBA SP、GBC、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》、《合金弹头》
想说的话：希望下次能中PSP，哈哈。
中奖感言：太高兴，无法用语言形容，谢谢。以后还会继续支持你们的。

姓名：欧理明　年龄：23　性别：男
奖品：iGBM　中奖辑数：28

地址：深圳市罗湖区怡景路东2008号深圳市电视台6区4楼
邮编：518000
电话：13590184613　QQ：26417144
Email：yankai918@sohu.com
拥有掌机：PSP、iGBM
喜欢的游戏：《英雄传说》、《马里奥》、《王国之心 II》
想说的话：太开心了，太高兴了，《掌机王SP》是一本很好的书，希望能越办越好。
中奖感言：没想到我也能中奖，真是开心，一定会继续支持《掌机王SP》的。

姓名：李睿　年龄：20　性别：男
奖品：iGBM　中奖辑数：28

地址：山西省太原市旅游学校（北部）3217班
邮编：03001　QQ：170730715
拥有掌机：GBA、iGBM
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》
想说的话：体验游戏的爽快感觉，是生活的一件趣事。这难道就是“为游而生”？
中奖感言：感谢《掌机王SP》的诸位小编，我会继续支持你们，也会继续参与你们的活动。

姓名：张延祚　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：21

地址：北京市东城区安德路55号13栋209
邮编：100011　电话：010－84135974
拥有掌机：GB、GBL、GBP、GBC、GBA、GBA SP、GBM、NDS、PSP、GG、WS、SC、NGP（绝对不是吹牛，吹牛是小狗！）
喜欢的游戏：《无双》、《GTA》
想说的话：本人是中古游戏机的收集爱好者，志同道合的玩家一定要联系我。
中奖感言：大恩不言谢，谢谢《掌机王SP》让我中奖！

姓名：徐征　年龄：18　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：21

地址：内蒙古通辽市中泉嘉园2单元10号楼301室
邮编：028000　电话：0475－6382285
QQ：312098758　Email：xuzhenghao6657@sina.com
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《黄金太阳》
想说的话：我一直以来都想拥有PSP，我相信《掌机王SP》会给我这个机会。
中奖感言：首先，我要感谢《掌机王SP》给我这个机会让我中奖。这是我第一次参加抽奖，没想到中了奖。中奖真是件很爽的事，希望我下次还能中奖。然后，我还要感谢《掌机王SP》给了我们交流的空间，我还要感谢我妈给我零用钱让我买《掌机王SP》，感谢隔壁的大婶……（以下省略5000字）

《掌机王SP》第33辑大奖揭晓 308名中奖者名单公布！

大奖 PSP 名花有主！

获得主机奖品的中奖者，请尽快与掌机王读者服务部取得电话联系，以便尽快发放奖品，联系电话：0931－4867606。

一等奖 1 名：SONY PSP 掌机（豪华版）



北京市　　徐增文

二等奖 1 名：新版 NDS Lite



漳州市　　周缘殊

三等奖 3 名：全球同步上市的 iQue micro



成都市	赵云曙	广州市	卢炬明
石家庄市	任永红		

四等奖 3 名：小神游 SP



常熟市	王雨晨	太原市	王贵生
上海市	邹骏宇		

纪念奖 300 名：四款精美奖品随机抽取

福州市	包轩和	上海市	何蓉	张家港市	李健	资阳市	孟阳	重庆市	王洋	深圳市	叶远良
兴义市	毕仁凯	北京市	何珊	武汉市	李磊	上海市	倪敏	昆明市	王耀辉	桂林市	易波杰
柳州市	毕越	阳江市	何志鹏	南宁市	李念	广州市	潘杰华	长春市	王宇	东莞市	尹浩坚
潮州市	蔡漫丽	重庆市	何志远	北京市	李欧	南宁市	潘萱	天津市	王泽	大连市	于淼强
厦门市	蔡文龙	天津市	和超逸	天津市	李鹏程	湛江市	庞文思	长沙市	王	中山市	余伟信
北京市	蔡学志	天津市	侯俊添	石家庄市	李霜丽	武汉市	裴守意	青岛市	魏强	北京市	俞章
上海市	蔡振国	成都市	胡恒	都匀市	李希茜	北京市	彭易鸣	陆良县	魏鑫	唐山市	袁宝
上海市	陈波	唐山市	胡金全	昆明市	李晓涵	海口市	钱晓杰	厦门市	魏竹云	高州市	袁俊
郑州市	陈灿	太原市	胡可	天津市	李晓曦	玉林市	丘扬	扬中市	温磊	长春市	岳志研
上海市	陈承	杭州市	胡盼	上海市	李业宏	临沂市	邱骞	厦门市	翁长盛	赤壁市	曾腾姣
武汉市	陈丹	上海市	胡鹏	长治市	李哲	洛阳市	屈辰龙	广州市	吴百淳	武汉市	詹奕晨
成都市	陈昊宇	合肥市	胡望军	广州市	李峥	太原市	任博	长春市	吴广禹	天津市	张斌
烟台市	陈进	南昌市	胡羽	天津市	李宗泽	杭州市	任杭炜	深圳市	吴佳佳	深圳市	张家俊
南通市	陈雷	佛山市	胡裕鹏	南宁市	梁正中	南通市	任辉	秦皇岛市	吴建国	绍兴市	张建飞
北京市	陈楠	溧阳市	黄斌	西安市	廖祥煜	舟山市	任召挺	无锡市	吴骐	常熟市	张洁军
秦皇岛市	陈平	南宁市	黄纯磊	三明市	廖燕鸥	合肥市	邵超凌	昆明市	吴屿	通州市	张亮亮
张家港市	陈启帆	厦门市	黄冬青	漳州市	林恒	淮南市	沈坚	开平市	伍海强	西安市	张洁
黄石市	陈晓凡	柳州市	黄昊	厦门市	林瑜斌	福州市	沈颜龙	西安市	武强	武汉市	张四通
泉州市	陈毅峰	济宁市	黄靖	厦门市	林志加	北京市	沈淇	湖州市	武周江	合肥市	张午骏
广州市	陈志坚	上海市	黄俊	福州市	林子威	上海市	宋子飞	大连市	席昊	辉县市	张鑫
广州市	陈志坤	湘潭市	黄敏	昆明市	刘方超	丹东市	宋子龙	厦门市	萧耕翰	北京市	张宇轩
合肥市	戴耀庭	上海市	黄奇	安顺市	刘剑	钦州市	苏晖	南宁市	肖宇翔	无锡市	张蕴洮
南安市	戴中舟	上海市	黄尚于	天津市	刘明	哈尔滨市	孙博	深圳市	肖振凯	南通市	张智佳
张家港市	丁成卓	玉林市	黄文逸	大连市	刘朋鑫	三明市	孙健	中山市	谢浩明	北京市	赵龙
舟山市	丁翁超	汕头市	黄惜贤	资阳市	刘禹	松原市	孙上钊	唐山市	谢宁	常州市	赵威
哈尔滨市	丁锐	北京市	黄鑫	江门市	刘润强	常州市	谭家骏	上海市	谢淑华	咸阳市	赵新浩
平潭县	丁文	漳州市	黄毅翔	柳州市	刘维	湛江市	谭振华	扬州市	谢鑫	大连市	赵洋
北京市	董克	徐州市	黄宇杰	秦皇岛市	刘远润	北京市	汤海达	南昌市	熊涛	石家庄市	赵悦
丹阳市	董留军	深圳市	黄悦	上海市	刘云	南通市	汤尼	南京市	徐冰	安宁市	赵紫文
贺州市	董淑鑫	厦门市	黄志兴	郑州市	刘肇伦	廊坊市	汤歆	杭州市	徐晨玮	上海市	郑俊敏
三门峡市	董巍	天津市	黄中慈	锦州市	刘哲通	内江市	唐兵	太仓市	徐迪	福州市	郑铭
唐山市	董宁	北京市	霍长远	北京市	刘征	桂林市	唐环宇	常熟市	徐焕	中山市	郑伟健
徐州市	窦致远	北京市	姬晓菲	天津市	刘尊彬	天津市	唐利翔	合肥市	徐俊奇	临海市	郑亚奇
杭州市	冯恒威	大连市	纪漫飞	南宁市	卢尚拓	南宁市	唐宁	六盘水市	徐晟	郑州市	郑岩
常熟市	冯乐	南京市	江博	广州市	卢维臻	天津市	佟峰	石家庄市	许保进	宁波市	郑珊
唐山市	冯琳	景德镇市	江勇	武汉市	卢小琳	启东市	万俊杰	唐山市	许天资	汕头市	钟浩
南宁市	冯毅	海宁市	蒋浩杰	包头市	鲁龙	湖州市	汪晨	苏州市	宣喆晨	东莞市	钟启秋
海口市	符泽权	常熟市	蒋文	芜湖市	陆畅宇	上海市	王贝松	中山市	薛锋	阳江市	钟汝健
北京市	付可佳	上海市	蒋振华	梧州市	陆献梅	洛阳市	王博文	上海市	严文巍	合肥市	周建斌
南宁市	甘代龙	武汉市	解杨	丹阳市	路钰	成都市	王飞	晋江市	颜奕钱	南宁市	周闽
扬州市	高全	通州市	金栋梁	溧阳市	吕飞	北京市	王冠军	济宁市	杨晨	百色市	周歆
合肥市	顾波	上海市	金惠咏	常熟市	罗超	温州市	王红华	天津市	杨昊	深圳市	周泳志
昆明市	顾杰	上海市	金伶	增城市	罗剑平	南京市	王华	北京市	杨辉	合肥市	朱博宇
仪征市	郭俊	蚌埠市	金鑫	上海市	罗杰	海口市	王辉	西安市	杨嘉真	武汉市	朱传华
昆明市	郭晓静	北京市	金志	南宁市	罗仁贤	北京市	王吉鑫	潮州市	杨锦森	张家港市	朱峰
石家庄市	郭育楠	青岛市	康宁	株州市	罗昕婷	湘潭市	王嘉树	东莞市	杨鹏里	广州市	朱启泰
天津市	郭子豪	武汉市	雷迅	哈尔滨市	马伯男	哈尔滨市	王明山	贵阳市	杨沁丰	镇江市	朱娴
唐山市	韩远方	贵阳市	李华	德阳市	马聪	上海市	王伟平	上海市	杨晓亮	上海市	庄炜
平顶山市	何北航	廊坊市	李佳禹	南京市	马益锋	厦门市	王鑫	徐州市	杨雨薇	海城市	邹光也
吴江市	何斌	湛江市	李家健	扬中市	马振淇	沈阳市	王兴	丹阳市	叶文麟	北京市	祖一鸣

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

成为游戏杂志编辑 从现在开始行动

掌机王编辑

阳光育成计划

如果你有计划成为一名游戏杂志编辑，从现在起加入这个计划，你就可以和掌机王现任编辑一起并肩工作，并在他们的系统帮助和指导下，逐步锻炼成为一名合格的游戏杂志编辑！

一只脚迈进编辑部大门！

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入掌机王编辑育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入计划！

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都将不会成为你实现编辑梦想的障碍！我们只要求你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加此计划。

不受地域限制，由老编辑精心培养！

只要你能够上网，甚至只有纸和笔，就可以安坐家中或工作台上，开始与掌机王编辑进行密切沟通。他们将根据你的个人特点，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作给出意见和建议。

成为正式的游戏杂志编辑！

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中。最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

只要努力，就有回报！

作为掌机王编辑育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你，随后可以升职成为"助理编辑"并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

掌机王未来需要的6类人才！现在就来决定你的发展方向吧！

A
★精通日语
★喜爱日式游戏
★擅长写日式游戏攻略

B
★精通英语
★喜爱美式游戏
★擅长写美式游戏攻略

C
★精通英语或日语
★能够熟练地翻译外语文章
★能自行查找资料并据此编辑写作

D
★有一定的英语或日语水平
★熟悉游戏业界
★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划

E
★有一定的英语或日语水平
★文笔优秀、游戏面广
★能够写出精彩的游戏剧情小说

F
★熟悉游戏市场行情
★有丰富的硬件或软件知识
★有较强的动手能力

阳光育成计划，随时可以报名，无截止日期！

报名方法：通过平信或Eamil投来简历

注1：在简历中说明自己计划在何时加入掌机王，并选择一个你认为合适的发展方向，附上一篇能代表自己特点和潜力的相关文章。
注2：平信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730000
Email请发至：pgking@263.net
注3：信封上注明"掌机王报名"。



栏目主持 马修

吹毛求疵 看NDSL的改进

文 雨中行工作室 海贼王子



老任这次动真格的了！NDS 这个新贵才发售刚满一年，就迫不及待地宣布推出改良机种，实在是让人始料不及，怎么看怎么不像这百年老铺的风格。就在不久前，网络上有新版本NDS发售的消息开始浮出水面的时候，老任还忙不迭地四处辟谣，想不到转眼就水落石出、真相大白了。

不过仔细地想想，就会发现任天堂这么做也是情理之中的事情。一方面NDS值得改进的地方实在是太多了，仅笨重的体积这一点就让很多人对其望而却步；其次烧录卡的风靡也让老任头痛不已，虽然千方百计地修改内核来遏制这一切，无奈道高一尺，魔高一丈，更改机器内部程序推出新版机器的做法反倒让更多的破解方法应运而生。不过NDS Lite（以下简称“NDSL”）的推出可就不同了，虽然依然存在着被继续破解的可能，不过对于大多数还没有NDS或者正准备购入的玩家来说，更加简约美观的外形无疑会让他们毫不犹豫地选择同样没有烧录功能的NDSL，而这是新版本NDS仅仅靠推出颜色所无法做到的。当然了，这些大道理我们不谈也罢，作为一个玩家，还是觉得NDSL改进得不够贴心，至少有些地方不合我意，也就是说老任并没有想到我们心坎里去，真正的垢病仍然存在着，所以干脆一吐为快。



触摸屏劳得人憔悴

如何保护触摸屏？这一点是笔者认为最让玩家苦不堪言的问题了。众所周知，屏幕保护贴——尤其是国产组装的那种，在NDS这种有触摸屏的掌机出现前，最让人深恶痛绝的掌机配件了。掌机贴上这种东西，基本上就被提前宣布死刑了，液晶画面本来亮度不高，再无缘无故地覆盖上一层东西，基本上这屏幕就暗无天日了，因此这种“有百害而无一益”的周边基本上就是欺骗新手的道具了。不过NDS的出现则打破了“贴膜一无是处”的局面。需要频繁接触的下屏成为了整个机器上最容易受伤的部位，加之《为你而生/死》之类迫害触摸屏的游戏的推波助澜，保护膜终于荣升为NDS必不可少的周边之一。（不在乎下屏幕美观与否的玩家当然还是会无视它。）可是贴膜使用起来并不像想想中的轻而易举：不小心贴歪了、指纹印上去了、冷不防进去一个小灰尘。这些都是影响心情的东西，那就撕了重新来过吧，结果是一次不如一次，最后好端端一张贴膜就这样毁了……坏了一张，那就再买吧，反正1000元的NDS都买了，还在乎

这几十元不成？可是尽管有经验了，知道到浴室这种灰尘少的房间去贴了，可是气泡又钻出来了，于是撕了重来……反正见了那么多台机器，很少见到自己贴得完美无暇的，不是有气泡就是有灰尘，要不然就皱巴巴的。老任干嘛不在自己的无尘车间里就一次把这些搞定？有功夫授权第三方厂家出保护膜，竟然没时间给玩家一次服务到位了。即便是今后买了NDSL，我们不还是得自己动手吗，贴了撕，撕了贴，撕坏了买的恶性循环免不了又要开始了，但愿下次老任能够厚道地把这个问题解决了！（编语：推荐日产品牌贴膜，最好在买机器和买贴膜时让店员直接帮贴好。毕竟他们的经验更丰富。）

忽大忽小的游戏音量

很多玩掌机的朋友都是还是学生，恐怕玩游戏的时间并不充裕，而为了在一些禁区（比如课堂上、厕所里）偷玩游戏，就不得不把音量关小。可


▲其实重要的还是心情，松岛姐姐可一点不见憔悴哦。

是老任自从推出了GBA SP后，便把原来齿轮旋钮状的机器音量调节方式改为了跨度很小的横向拨动方式，并一直沿用至NDS。这样的改变大大提高了对音量微调的难度，这对于怕影响他人的游戏玩家来说，是一个巨大的考验。以笔者亲身经历来说，晚上家人入睡后，自己还要拿出机器来小小地玩上一阵，为了不影响家人休息，笔者必须把声音关小，可是为了找到一个能够适合游戏又不打扰家人的音量绝非易事，有时候正慢慢把声音往大开的时候，声音忽然一下子变大，结果就把里屋的家人给吵醒了，免不了要挨批。（旁：你家的隔音效果还真够差的啊！）有时候始终找不到合适的音量，心烦意乱之际就会索性把声音给关了，这样虽然一了百了，但是对于《应援团》这样的音乐游戏来说，乐趣便会荡然无存。也许有朋友会说，戴个有微调功能的耳机不就没问题了吗？话虽如此，不过耳机在某些需要偷偷摸摸玩游戏的场合可比忽然变大的声音还要容易暴露目标。在观察了外观图片后，失望地发现NDSL依然采用了和NDS相同的音量调节方式，所以拜托好心的任天堂能够把音量调节方式换回来吧！

过于灵敏的麦克风



NDS拥有麦克风功能实在是很有创意的设计，不过这


▲就是这个地方，有一点风吹草动，这几个傻瓜就掉下去了……

麦克风的“灵敏”程度实在不是一般的高，而是相当高！稍微有一点风吹草动便会引起游戏中天翻地覆的变化。比如《摸摸瓦里奥》中有一个小游戏就是要求保持绝对安静，不要发出响动就可以通关，但类


▲把声音关掉还能完成每首曲子，那才是真高手……

似这样的游戏在一些公众场合根本就没办法进行，稍微有些声音的时候，麦克风的“灵敏”程度就彰现无疑。虽然可以调整降低麦克风的灵敏度，可是在一些人声鼎沸的场合，这根本是无济于事的，笔者在一家烤肉城吃饭的时候，由于包厢已经没有空位，无奈之下在大厅就餐，想打开机器看看自己饲养的“任天狗”状况如何，可是无论如何也唤不来小狗，原来是吵闹声已经把自己的声音掩盖得听不到了……但愿NDSL的麦克风改变得不仅仅是位置，还有它的识别能力。

其实不论是NDS还是NDSL，他们都不可避免地有一些缺点，笔者所述的仅仅是自己发现的一些比较恼人的。大家看到本文的时候，NDSL已经上市半个多月了，第一时间拿到手的玩家已经可以体会到改进后的优点了。显然如今讨论下一版的NDS为时过早，但事实上，下个新型号NDS主机的发售，按照任天堂近年的行销手段推测，也是情理之中的事情。希望NDSL能尽早变得尽善尽美，让玩家不再觉得自己手中的机器有所缺憾。

重返童年

回顾“《瓦里奥制造》系列”

文 火焰属水

GBA、PS2……这些代表大作频发的主机都先后面临着新主机的换代。而一些玩家可能会在这个新旧更替之时感受到青黄不接的空虚。没什么，拿起旧日的机器，玩一下那些只闻其名却从未接触过的游戏，兴许你会找到新的乐趣，并给自己的大作榜上又添一个系列。

2006年伊始，留给我们的PS2大作已经不多了。前几天看了下游戏发售表，发现到4月份的大神之后，PS2基本就没有什么值得关注的游戏了。而与PS2同一时代的Xbox与NGC就更无需多说了。有鉴于国内游戏市场的“特色”，360以及PS3必然是很遥远的事情，要想达到PS2这样的普及状况，至少还要3年的时间。对于一些人来说，2006可能会出现他们的大作真空期。



对于不同的人来说，这个真空期可能是坏事，也可能是好事。大作的缺失预示着一直处于浮躁状态的玩家终于有个机会冷静一下了。尤其是那些玩腻了大作的玩家，完全可以趁着这个难得的真空期补完以前欠下的游戏债。而对于我来说，除了还债之外，品尝一些过去未曾留意过的精品游戏也是一种乐趣。而《瓦里奥制造》正是这样的精品。

与《瓦里奥制造》相识完全是一种偶然。一次偶然的网上闲逛让我知道了这个游戏的存在。当时的我刚刚打通一个大型RPG，处于修整期。而休闲游戏对于当时的我来说是个不错的选择。没来得及多看游戏介绍，我已经先把这款游戏的名字列入了近期尝试的游戏列表，虽然我内心并未对它抱太高的期望。

然而，当游戏真正出现在我面前时，我才意识到，自己实在是低估了这款貌似休闲小品的游戏，无论在GBA平台还是在家用主机上，《瓦里奥制造》都称得上是不折不扣的大作。而让我给出如此评价的最主要的原因只有一个——创意！

在次世代游戏时代，无论是哪个平台的游戏，也无论是哪一家游戏媒体，在评论游戏时都把画面放在所有评价要素的最前面，而游戏厂商也无不是把游戏画面作为自己炫耀的资本。除了画面，似乎我们再也找不到为一款新作惊喜的理由。尽管我个人很反感这种评价标准，但事实上，除了画面的精细和逼真程度，我自己也找不出可以把不同档次游戏区分开来的有力标准。毕竟任何电子产品，首先给人留下的必然是视觉印象，把画面放在重要的位置似乎也是情理之中。

但诞生于2003年的《瓦里奥制造》打破了这一规则，这款游戏以其独特的游戏理念和成功的销量向世人证明，仅凭创意一样可以打造大作。《瓦里奥制造》将任天堂的游戏理念表达得淋漓尽致。

从游戏的结构与形式来看，《瓦里奥制造》只是将众多的迷你游戏做成一个合集。整部游戏，从头到尾都是由长度在2～5秒之间的小游戏排列组合而成。这样的游戏方式很容易让人联想起Konami的《徐徐大作战》。但不同于后者的是，《瓦里奥制造》的单元游戏时间更短，对玩家的反应能力要求更高，而游戏本身的创意和



趣味性也做得更为出色，许多小游戏都能让人过目不忘。比如挖鼻孔、接杯子、躲土豆等等。这些简单而充满乐趣的游戏似乎把玩家带回到童年，我经常在把玩这些游戏时不由自主地笑出声来。“真好玩！”也许许多玩家在第一次接触到这款游戏的时候都会产生这样的想法吧？对于游戏而言，还有什么比“好玩”更重要呢？

为了增加游戏的耐玩度，《瓦里奥制造》把这些迷你游戏按照不同的主题分成了许多集合关卡，而玩家在最开始只

能玩其中最简单的一组。只要达到了规定的迷你游戏完成数量，系统便会为玩家开启下一关。同时，玩家也可以不断挑战以前的关卡，并刷新记录。系统将自动保存前三名的成绩——与一般的迷你游戏合集不同，任天堂为每组迷你游戏都编写了剧情。这些剧情既相互独立又统一于整个游戏的主线，无论是分开欣赏还是联在一起观看，效果都很不错。尤其值得称道的，是任天堂把游戏的剧情和游戏方式有机地统一在一起。而剧情本身往往就暗示了这一组游戏的共同特点，比如莫娜那个章节，其迷你游戏就是被与警车竞速串连在一起；还有FC经典怀旧的那个章节，则是在主角玩 Game Boy 的过程中展开。



除了普通的迷你游戏组之外，任天堂还有意制作了许多独立的迷你游戏。与其他的迷你游戏组一样，这些独立游戏也要随着游戏进度的推进才能出现在玩家面前。玩过这些迷你游戏后，你才会明白迷你游戏的终极形态。将一个仅 3 秒的迷你游戏变成一个无限时间的独立游戏，如果没有超强的游戏制作功力很容易搬石头砸自己的脚；能够让玩家在重复进行同一性质的迷你游戏时不感到枯燥、甚至有反复挑战的欲望，也让人不得不佩服任天堂对游戏的把握。更让玩家觉得惊喜的是，游戏中除了单纯的独立游戏，还有二人同乐的迷你游戏。这里所谓的二人同乐，是指用一台 GBA 娱乐，而不是两台 GBA 联机。这对那些渴望与另一半拉近距离的玩家来说简直是来自天堂的福音。想像两个人头碰着头，一人执 L 键，一人执 R 键的感觉有多美妙！而且，这些二人迷你游戏本身的恶搞及趣味程度也让人十分钦佩。尤其是那个“脚力滑板”的游戏，每次和朋友对战的时候，我都笑到肚子痛。



《瓦里奥制造》是那种能够带给你无限惊喜的游戏，是上了手就不想再放下的游戏，是在把玩的过程中感觉不到时间流逝的游戏。错过了它你会感到无限遗憾；而玩过这样的游戏，你也同样会感到另一层意义上的遗憾：今后我还能玩到这么有意思的游戏吗？

当然，任天堂早已给出了答案——能！在GBA版《瓦里奥制造》创下了低成本游戏的销售奇迹后，它的继任者《瓦里奥制造 大回转》又面世了。这一次，任天堂玩得更过火。玩家们为了应付躲在瓦里奥背后的程序员的恶搞，需要将 GBA 转来转去。所以，当一个不了解内情的人看到玩家正把玩《瓦里奥制造 大回转》时，肯定会有联系到某某病院……

这个世界上最难超越的就是自己。尽管任天堂凭借着这款掌机大作已经获得了无数美誉，但他们仍然在不断尝试着超越自己。当次世代掌机 NDS 发售后，我们又迎来了《瓦里奥制造》的新作《摸摸乐》。这款游戏在忠实继承了《瓦里奥制造》的恶搞传统之余，更是充分了挖掘了NDS的潜能（注意，不是机能）：按键、触摸笔、麦克，几乎所有能够被利用的游戏条件都被任天堂考虑了进去。而相应的，作为玩家，就要手脚口脑齐上阵，才能在不间断的恶搞中生存下来。这款游戏作为NDS的首发，对于玩家迅速接受NDS的游戏理念有着很大帮助，任天堂作为日本老牌的游戏厂商，到底还是有它的过人之处。而游戏本身创下的近 80 万套的销售业绩，也使得这一系列的延续有着市场和资金方面的双重保证。

NDS 的路还有很长，而 GBA 的正统继任者还尚未出现。我们有理由相信，《瓦里奥制造》的家族规模也会越来越大。真心期待着天下所有锐意创新的游戏公司都能做出像《瓦里奥制造》这样“既叫好又叫座”的游戏，也衷心的祝愿《瓦里奥制造》能继续一路顺风。





运筹帷幄，决胜掌间
评PSP《三国志V》、《三国志VI》

文 姚舜禹

写在前面

提起光荣的"《三国志》系列"，恐怕没几位玩家没有听说过，因为这个系列的历史实在是太悠久，几乎各个机种都有它的足迹。同样，该系列也培养出了一大批死忠，毕竟历史模拟游戏的魅力是其他游戏类型所不能够给予的。

PSP发布后，光荣显得非常"积极"，不仅推出了PSP版的《真·三国无双》，还紧接着把《三国志》五代、六代和七代陆续移植到了PSP上，并且针对PSP进行了一系列优化。不仅如此，该游戏系列还同时推出中文版——相信这才是真正能够吸引我们国内玩家的地方。在这三部作品中，《三国志V》和《三国志VI》是近期能够被玩家玩到的两部作品，那么很多玩家不知如何选择，到底是直接玩更新的六代，还是先玩五代呢？在这里，笔者可以肯定地告诉您：这两部作品都不可错过。为什么？请您细看本文，自然会找到答案。

《三国志V》系列的完美小结

首先让我们来思考一个问题，为什么光荣在PSP上最先推出的是《三国志V》，而并非是其他作品呢？这是有着必然原因的。因为五代是公认的系列最经典的一作，毫不夸张地说，是整个系列中程碑式的作品。在五代之前的四部作品中，除了开山鼻祖一、二代外，最为经典的是三代，在四代中光荣尝试了一些新东西，但反响却一般（有意思的是四代推出时我国正逢个人电脑走进家庭，因此四代在我国玩家中口碑极佳）。因此光荣在三代的基础上进行强化，推出了五代。可以说《三国志V》汇集了



前四作所有精华，因此在玩家中的口碑也最好。

那么五代的魅力在哪里呢？首先在内政方面，分为内政、人事、计谋、外交、军事五大类，作为君主的玩家，可以任命武将来担当上面五种项目的官员。武将一旦成为了某个项目的官员，就不能从事其他职业，颇有些"隔行如隔山"的味道。而君主是"万能型"人才，所有的项目都可以去做。《三国志V》武将的任命方面是很有学问的，比如武力高的武将，自然是军事的首选；智力高的武将当然要安排到计谋工作中；魅力高的武将则是做人事工作的不二之选；从事内政的，选择政治力高的没错——能力与职业搭配合理，可达到事半功倍的效果，如果玩家胡乱安排一通，那可真就是事倍功半了。

游戏的内政部分安排得可谓非常合理，项目简约却不简单，每一个选项都有很大作用。配合快捷键，玩家能够轻松地建设城池，笼络人才以及与其他势力打交道。游戏还允许玩家指定一个军师，每当玩家执行一个项目，军师都会先分析一下成功率是多少，智力越高的军师说得就越准（前提条件是军师一定要和君主在同一个城内），真正让玩家体会到"有一个好参谋就是不一样"的感觉。

说过了内政，再说说战争部分。相信只要是喜欢《霸王的大陆》的玩家一样会喜欢本作的战斗系统。当玩家发动战争后，游戏便会进入战争界面中，地图为俯视视点，地形效果、部队部署一目了然。在四代中曾经有野战和城战的概念，但是在五代中被统一到了一个地图上，只要将敌人全部消灭，或者占领全部城池就算获胜。五代有一个新的概念，就是阵型的设计，可千万别小看了这个阵型，各种阵型适用于不同的地形条件及攻防需要，需要针对需要来改变。一旦两支部队相遇，就会展开遭遇战，一般都是兵力少、武将





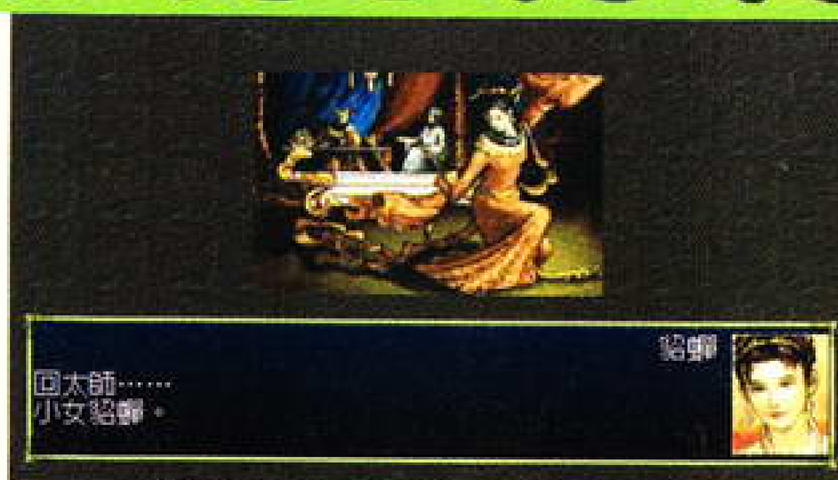
弱的一方败北。这一点笔者觉得游戏并没有反映出原作中那种“以少胜多”的战术精髓来，基本上打仗就是靠兵多将强，智将在本作中发挥的作用不大，计谋就算成功，给敌人造成的威胁也十分有限，因此要想打有把握之仗，还是靠人海战术来得比较实在。

说了这么多优点，其实五代中也存在着一些不足，比如在人才挖角这方面就特别不真实，一般只要忠诚度不满100，我方找个魅力较高的武将都可以挖过来，而我方同样如此，因此玩家必须时刻注意武将的忠诚度，一旦低于100就有可能被挖走，出现两位君主经常上演“挖人拉锯战”的有趣场面。好在这个缺陷在六代中被完全解决了。

《三国志VI》系列的重大转折点

大概是觉得一成不变的模式迟早会让玩家厌烦，光荣并没有在《三国志V》的辉煌成就上吃老本，而是将《三国志VI》打造成一部具有翻天覆地般变化的一作，甚至让人不敢相信这是“《三国志》系列”的第六





▲六代加入很多精美的过场历史事件。

部作品。

首先，内政部分彻底摒弃了五代的设定，尽管同样具有内政、军事、计谋、人事这些选项，不过里面的内容完全不同了。玩家再也不必为了五代中数量不多的几个指令而烦恼，六代中没有指令的概念，只要有武将还能行动，你就可以指派他做事。内政方面，玩家只要指派固定的武将从事开发、商业和治安，那么每个月他们就会自动进行，玩家只需要操心别的事务即可。不过六代中挖人变得非常难，基本上很难从别的君主那挖来武将，另外武将的忠诚度提升大多数取决于其自身，很难通过奖励来提升，因此玩家每个月更多的是无所事事，把更多的精力都放在了征兵和战争方面，可以说六代是最不重视内政的一作。

六代有一个非常有意思的设定，那就武将的理想。在本作中，让人真的可以感觉到，每一位武将都是活生生的人，他们有自己的理想，以及自己的性格和做法。比如说一位怀有“霸权”理想的武将，如果玩家迟迟不发动战争，他便会离你而去；而一位性格“大义”的武将，如果玩家尽做一些残暴之事，那么他也同样会离开；更有意思的是，如果派两位理想相同的武将一同做事，效率会很高，相反他们则会“道不同不相为谋”，经常起内讧。如果说五代在安排武将的时候，重视的是其能力数值的话，六代则要首要看他的理想了。笔者认为，六代在“人性化”方面确实迈出了重要的一步，因为即使你是君主，也不可能左右别人的思想。

较之内政的变化来说，六代在战争方面的变化更大，并且到了毁誉参半的程度。最大的变化是战争由原来的回合制变为半即时战斗，以三个回合为周期，玩家分别对部队进行指令下达，开始行动后，部队将会自行按照指令形式，而不再受玩家的控制。视角也不再是俯视，而改为斜45度视角，这让很多老玩家极不适应。

笔者觉得，六代在战斗方面的改革的确非常大胆。很明显，制作人借鉴了RTS（即时战略游戏）的一些理念，力图让战争更加拟真，同时让战争场面更为激烈。不过由于硬件的限制，导致战场的信息比较混乱，另外三回合一次命令，让玩家无法对战况进行把握，看着自己的武将中计混乱，却只能眼巴巴地束手无策，实在令人郁闷。

结语

看过了笔者对《三国志》五、六两代的评述，想必各位对这两款游戏都能大致有个概念了。可以说，这两作没有孰优孰劣的概念，因为它们的游戏模式差别很大，它们都是系列中非常具有代表性的作品，同样都是系列不断进化、完善的重要见证。对于喜欢历史模拟游戏的朋友们来说，它们都是值得尝试的。

掌机游戏综合发售表

3月20日，备受NDS玩家们期待的大作《银河战士Prime 猎人》将率先在北美上市，而有着广泛群众基础的《俄罗斯方块DS》也将在同日登陆美国。PSP方面也不示弱，《分裂细胞 本质》以及由SCE人气平台游戏《杰克与达斯特》中的配角达斯特独挑大梁的作品《达斯特》都是非常值得关注的作品。3月底的GBA玩家也是幸运的，因为来自Sting的《尤歌朵拉同盟》将于23日在日本发售，鉴于之前《约束之地 利维艾拉》的高品质，本作想必也不会让玩家们失望。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年3月23日			
蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险 クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン!	Banpresto	ACT	4800日元
口袋棒球Dash パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
魔法老师涅吉 私人课程2 魔法先生ネギま! プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
尤歌朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元
2006年4月6日			
光速蒙面侠 恶魔蝙蝠队的恶魔生活 アイシールド21 DEVILBATS DEVILDAYS	Nintendo	SPG	3800日元
2006年4月20日			
Mother3 Mother3	Nintendo	RPG	4800日元

Nintendo DS

2006年3月16日			
破烂传奇 ガラクテイル	Koei	AVG	4800日元
我的战斗机 オレのせんとうき	Taito	SLG	4800日元
超剧场版Keroro军曹 演习! 全员集合 超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ! 全员集合	Bandai	ACT	4800日元
2006年3月20日			
银河战士Prime 猎人 Metroid Prime: Hunters	Nintendo	FPS	39.99美元
俄罗斯方块DS Tetris DS	Nintendo	PUZ	29.99美元
2006年3月23日			
伊苏 战略版 イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
料理妈妈 クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
深黑迷宫 ディープラビリンス	IntactiveBrains	RPG	4800日元
大众火热卡丁车 みんなでワイワイ ココトカート	Kemco	RAC	4800日元
口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	Pokemon	A・RPG	4800日元

怪物炸弹 モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元
2006年3月30日			
阴山英男的IQ教师DS 阴山英男のIQティーチャーDS	IE Institute	ETC	3800日元
神林式脑力开发法 右脑小子DS 神林式脳力开发法 右脑キッズDS	IE Institute	ETC	3800日元
SAN-X梦幻乐园 在主题公园游玩吧 SAN-Xドリームランド～テーマパークで游ぼう～	MTO	TAB	4800日元
信长的野望DS 信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔 メルヘヴン カルデアの恶魔	Konami	A・RPG	4980日元
实战柏青嫂必胜法！阿拉丁2 进化版 DS 实战パチスロ必胜法！アラジン2 エボリューション DS	SEGA	SLG	3800日元
Contact Contact	MMV	RPG	4800日元
异度传说 Ⅰ・Ⅱ ゼノサーガ Ⅰ・Ⅱ	Namco	RPG	4800日元
2006年4月6日			
水果村的动物们2 空中的水果乐园 フルーツ村のどうぶつたち2～お空のフルーツランド～	TDK Core	SLG	4800日元
天诛 暗影 天诛 DARK SHADOW	From Software	ACT	4800日元
2006年4月13日			
触摸侦探 小泽里奈 おさわり探偵 小泽里奈	Success	AVG	4800日元
传说的斯塔菲4 传说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2006年3月21日			
Capcom经典合集 混合版 Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	ETC	39.99美元
分裂细胞 本质 Splinter Cell Essentials	Ubisoft	ACT	49.99美元
达斯特 Daxter	SCEA	ACT	39.99美元
2006年3月23日			
信长的野望 烈风传 威力加强版 信长の野望 烈风传 with パワーアップキット	Koei	SLG	4800日元
未名传奇 刀锋兄弟会 UNTOLD LEGENDS～ウタカタの勇剑～	Konami	A・RPG	4980日元
究级泡泡龙 口袋版 ウルトラパズルボブル ポケット	Taito	PUZ	4800日元
红侠乔伊 乱斗嘉年华 ビューティフルジョー バトルカーニバル	Capcom	FTG	4800日元
真・三国无双 二度进化 真・三国无双 2nd Evolution	Koei	ACT	5200日元
上海 上海	Success	TAB	3800日元
大航海时代Ⅳ 新航路 大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
2006年3月30日			
女神的微笑 メガミの笑壶	Ertain	SLG	3800日元
胜利海报6 2006 ウイニングポスト6 2006	Koei	SLG	4800日元
实战柏青嫂必胜法！ 阿拉丁2 进化携带版 实战パチスロ必胜法！アラジン2 エボリューション ポータブル	SEGA	SLG	3800日元
火影忍者 究级携带版 无幻城之卷 NARUTO-ナルトー ナルティメットポータブル 无幻城の卷	Bandai	FTG	4800日元
电车GO！ 口袋版 大阪环状线篇 电车でGO!ポケット 大阪环状线篇	Taito	SLG	3800日元
SIMPLE2500系列 携带版！！ Vol.5 消方块 龙之国度 SIMPLE2500シリーズ ポータブル！！ Vol.5 THE ブロックくずしクエスト～Dragonkingdam～	D3 Publisher	PUZ	3800日元

口袋光环 精彩内容导视

VOL.35

TOUCH! NDSL!

这次我们就通过影像来和大家一起直观地看看 NDSL!

火热试玩台

收录试玩影像:《大航海时代IV 新航路》,《壮志凌云》,《瞬感连环方块》,《伊苏 VI 纳比斯汀的方舟》。

新作快报

收录宣传影像:《天诛 暗影》,《罪恶工具 碎击者》,《新旧洛克人》,《火影忍者 究级携带版 无幻城之卷》。

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽,带你领略游戏的风采。





《怪兽王国 晶石召唤师》

让我们一起来领略一下由《真·女神转生》之父冈田耕始打造的 PSP 原创 RPG 的独特魅力吧!

《圣剑传说 DS 玛娜之子》

作为一款知名 A·RPG 系列的续作,游戏到底有怎样的表现呢?让我们来看看吧。



《女神侧身像 蕾娜斯》

《女神侧身像 蕾娜斯》,一款任何人都不应错过的游戏。它可能不是一款完美的游戏,但是它会让我们明白,一款伟大的游戏和一个优秀的游戏之间有着怎样的不同。

■ Xbox 360销量突破250万台！目前在慎重考虑向中国市场的进出！ ■ 索尼，狮门蓝光电影5月23日发售！蓝光播放器零售价999美元！

LEVELUP 游戏城寨

优惠价4.80元

1 LeveL 2006.3B

游戏/网络/音乐互动志

特稿 盛名之下——写在《最终幻想XII》发售之前

[UpGuide
PS2/天下人
PS2/黑潮
NDS/圣剑传说DS 玛娜之子
PSP/女神侧身像 蕾娜斯

levelup私房话
分手后能否再做朋友？

烈舞阿婆
UP TEAM文学组招贤，我们的口号：扫荡全区！

Web Show
漂亮女孩与普通女孩的区别
机战罗曼史——你看到时代的泪水了吗？

动漫游
刀刀传奇
画漫画的铃子

美优馆
酒井彩名

Game Express]
最终幻想XII
女神侧身像2 希尔梅丽雅
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说
皇牌空战 零 贝尔肯战役



特别录制的音乐和游戏对白！

看 杂志

动·漫·游三栖全方位资讯！
特色栏目全新企划网络互动！

听 音乐

Levelup音乐台正式开播啦！
让主持人mm伴你渡过欢乐时光！

现已上市！

各大书刊报亭均有销售

拿大奖！

购买当期杂志寄回书中印花，即有机会获得以下游戏主机1台！









THE KING OF POCKETGAMES

VOL.36

掌机王SP

4月3日 全国上市

精美赠品

《樱大战》大幅海报





口袋光环

精彩掌机影像，完全收录！

重头攻略

真·三国无双 二度进化（PSP）

《口袋妖怪》最新作——口袋妖怪 突击队（NDS）

GBA原创大作——尤歌朵拉同盟（GBA）

更多精彩……

幸运大抽奖

好运期期有，奖品送不断

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP、NDSL、GBM，每辑都有大奖送出，别错过。



豪华版PSP

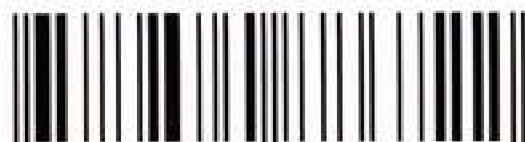


GBM



新版NDS Lite

ISBN 7-88488-672-3



口袋光环光盘+掌机王杂志+精美赠品 定价:9.8元